MORTAL KOMBAT>> TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE LA LEGENDARIA SAGA DE MIDWAY

NOVIEMBRE 2006 169

SUPERJUEGOS xtreme

GRUPO ZETA 30 aniversario

3,50 €
CANARIAS: 3,65 €

xtreme LOST PLANET

¡EXCLUSIVA MUNDIAL! XBOX 360

HALO 3

¡¡YA HEMOS JUGADO CON EL GRAN BOMBAZO DE 2007!!

X06

LA FERIA DE MICROSOFT AL COMPLETO

ASSASSIN'S CREED, GEARS OF WAR, ALAN WAKE, MASS EFFECT...

TOKYO GAME SHOW

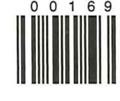
¡SONY ARRASA EN JAPÓN CON PLAYSTATION 3!

PLAYSTATION 3

...Y ADEMÁS

NEED FOR SPEED CARBONO GTA VICE CITY STORIES RAINBOW SIX VEGAS ERAGON NBA 2K7 RULE OF ROSE PHANTASY STAR UNIVERSE MOTO GP DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2...





NINTENDO DS

12+
www.pegi.info

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

SALTA A NINTENDO DS
CON LARA CROFT

¿A QUE NO LA ESPERABAS EN NINTENDO DS?

Una nueva entrega mucho más emocionante del mejor juego de aventura de los últimos años: Tomb Raider Legend. Aprovecha las posibilidades que te ofrece la pantalla táctil y disfruta de los vídeos inéditos sólo disponibles en la versión para DS.

3D

También disponible en:
GAME BOY ADVANCE

¡A TOCAR!



eidos

SUMARIO Nº169

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**
Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactores Jefe: **Bruno Sol Nieto** y **Pedro Berruezo**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas, Daniel Rodríguez Martín**
Maquetación: **J. L. López Ibáñez, Ángel Ibáñez, Francisco Caballero**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, David Castaño, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Marta Peirano**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **María Moro**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **902 104 694 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00 Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00 Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel.: 981 148 841. Fax: 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates. Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates. Caroline Axe. Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: IMC International Magazine Company. Eliane de Viry. Paris, Tel.: 33153648887. Fax: 33145002581. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni. Elisabetta Missoni. Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett. Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag. Cordula Nebiker. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC. Hisayoshi Matsui. Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam. Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei. Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036. Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media inc. Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **Mexico**: Grupo Prisma. David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda. Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Tokyo Game Show

Nuestro Carlos Duty visitó por primera vez el país del Sol Naciente. Además de regalitos, trajo un montón de información sobre los lanzamientos más esperados.

Microsoft X06

Mientras tanto, John Tones practicó el turismo patrio y acudió a Barcelona para ser testigo de los próximos juegos que visitarán la consola de nueva generación de Microsoft.





El regreso del Jefe Maestro

Al pensar en Xbox, seguro que el primer juego que te viene a la cabeza es Halo y su secuela. El shooter en primera persona de Bungie ayudó como ningún otro a que la consola de la gigante norteamericana se hiciera un hueco en el sector que, aunque pequeño, sigue creciendo día a día. Ahora su sucesor ya está entre nosotros, y lo que todos sus seguidores están esperando se cumplirá dentro de unos meses. Nos referimos a la tercera entrega de Halo, que llegará el próximo año para continuar las aventuras del Master Chief en su lucha contra los alienígenas del Pacto. Viajamos hasta la ciudad de Seattle para visitar las oficinas de sus creadores en exclusiva y ofrecerte todos los detalles de este esperadísimo regreso.

Y ADEMÁS...









REPORTAJES

SÚPER NUEVO

A FONDO



SECCIONES

EDITORIAL



¿Os aburren las ferias? A mí también. Son como monstruosos eventos de muestras en las que las compañías venden una moto, y otra, y otra. Los adictos a la información, encantados: pueden hacer conjeturas para todo el año siguiente, como mínimo. Los que hemos sido durante demasiado tiempo jugadores antes de empezar a escribir sobre juegos, preferimos hablar de ellos cuando los tenemos en la mano, y por eso nos invade una extraña pereza al pensar en diciembre... de 2007. Este mes me he reconciliado en cierto sentido con ferias, expos y demás ralea. La Tokyo Game Show, dicen muchos, ha superado en cantidad de sorpresas y novedades lo que se vio en el mismísimo y mastodóntico E3. El X06 por su parte, apunta en una dirección que puede ser mucho más interesante que abarcar mucho y no apretar nada: la especialización máxima. Ahora, Internet deja obsoleta a cualquier noticia que salió antes de ayer. El interés de la novedad por la novedad se relativiza. En la prensa especializada deberíamos dejar las ferias de tamaño megalítico para los catálogos publicitarios con vocación de revista y para la prensa generalista. Aunque, claro, ahora que hasta el E3 decide reducir su tamaño... quizás hasta acabemos echándolas de menos.

<<Pedro Berruezo>>

NINTENDO ESPAÑA

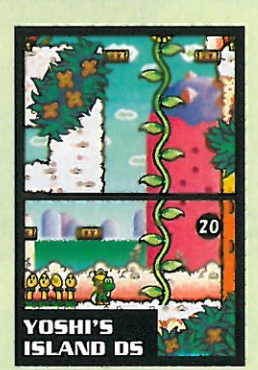
Nintendo se prepara para unas navidades de color de rosa

No hay mejor color que el rosa para definir el momento que atraviesa la compañía nipona a nivel mundial. Con **Wii** a la vuelta de la esquina y unas desorbitantes ventas de **Nintendo DS**, hemos creído que este es el momento perfecto para hacer un pequeño paréntesis en esta imparable trayectoria y echar un vistazo al horizonte lúdico que nos tiene preparado. Para empezar, y a un precio de 149,95 Euros, se comercializará la versión *Pink* de la exitosa consola **Nintendo DS Lite**. En cuanto a *software* y antes de que finalice el año hay títulos para todos los gustos: ejercita tu materia gris con *English Training*, ejerce como abogado en *Phoenix Wright* o disfruta de las clásicas plataformas en *Yoshi's Island DS*. Ya en 2007 nos esperan promesas como *Star Fox Command, Children Of Mana* o *Mario Slam Basketball*.



Con English Training podrás mejorar tus habilidades lingüísticas de una forma divertida y sencilla.

NAVIDADES 2006



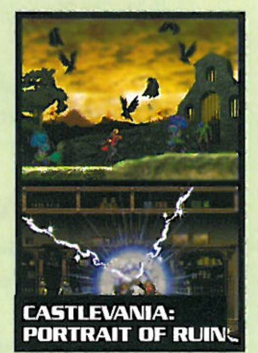
YOSHI'S ISLAND DS

COMPAÑÍA: Nintendo
FECHA: 1 diciembre



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

COMPAÑÍA: Capcom
FECHA: 1 diciembre



CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUINS

COMPAÑÍA: Konami
FECHA: Noviembre



TENCHU: DARK SECRET

COMPAÑÍA: Nintendo
FECHA: 1 diciembre

Y EN 2007...



STARFOX COMMAND

COMPAÑÍA: Nintendo
FECHA: 26 enero



MARIO SLAM BASKETBALL

COMPAÑÍA: Nintendo
FECHA: Primer trimestre



CHILDREN OF MANA

COMPAÑÍA: Square Enix
FECHA: Primer trimestre



FFXII REVENANT WINGS

COMPAÑÍA: Square Enix
FECHA: Por confirmar

SONY C.E.

¡ÚLTIMA HORA! Todo sobre el lanzamiento de PS3 en USA

Fue en el **Gamers Day** que **SCEA** celebró el pasado 19 de octubre en San Francisco. La compañía desveló el contenido que compartirán las dos ediciones de la consola: un mando *Sixaxis* (con alcance de 20 metros y batería de 30 horas); un cable USB; un cable de red; y un cable AV de vídeo compuesto. También se anunciaron los 21 títulos disponibles con la consola el día que se ponga a la venta y el PVP-R que tendrán en las tiendas americanas, unos 59,99 $ para los juegos de **Sony**. En lo que se refiere a los periféricos, el *Sixaxis* costará unos 49,99 $, el adaptador para tarjetas de memoria 14,99 $ y el mando a distancia del reproductor *Blu-ray*, 24,99 $. El precio de la consola no ha variado, 600 $ para el modelo de 60 GB y 500 $ para el de 20 GB. Por último, el primer medio millón de consolas incluirá la película *Pasado De Vueltas*.



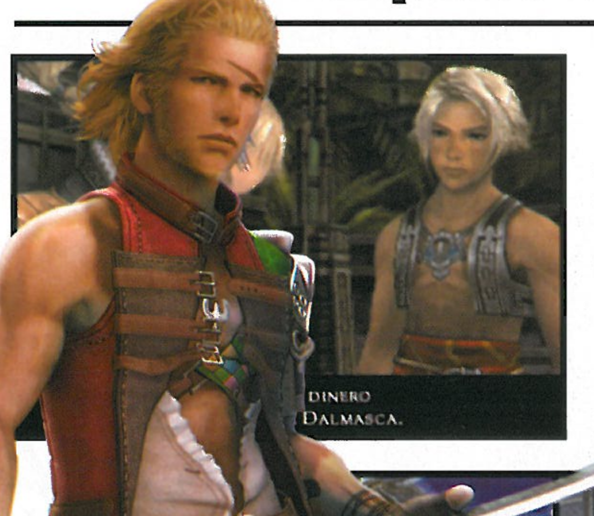
TÍTULOS DEL LANZAMIENTO

- Genji: Days Of The Blade
- NBA Live 07
- Resistance: Fall Of Man
- Blazing Angels: Squadrons Of WWII
- Call Of Duty 3
- EA Sports Fight Night Round 3
- The Elder Scrolls IV Oblivion
- F.E.A.R.
- Full Auto 2 Battlelines
- Madden NFL 07
- Marvel Ultimate Alliance
- Mobile Suit Gundam: Crossfire
- NBA 2K7
- NHL 2K7
- Untold Legends Dark Kingdom
- Ridge Racer 7
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Sonic The Hedgehog
- Need For Speed Carbon
- Tony Hawk's Project 8
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

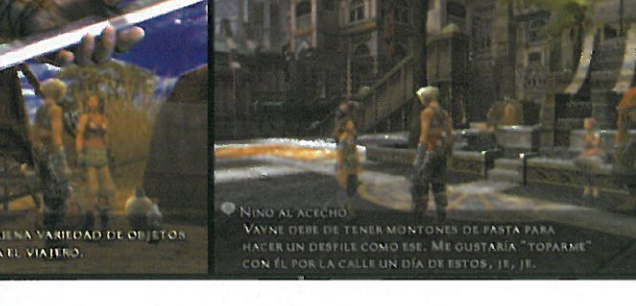


SQUARE ENIX

Final Fantasy XII llegará a España en febrero



Los territorios PAL podrán disfrutar con *FFXII* a partir de febrero de 2007. Hay que destacar que el juego estará traducido al castellano. Su director, Hiroshi Minagawa estuvo el pasado día 17 de octubre en Madrid para presentarlo a la prensa española. El próximo mes os ofreceremos toda la información que Minagawa desveló en la presentación y las primeras impresiones.

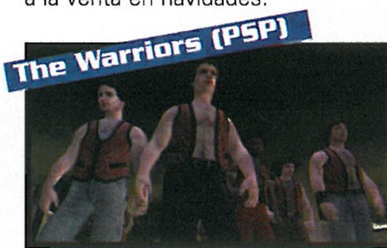


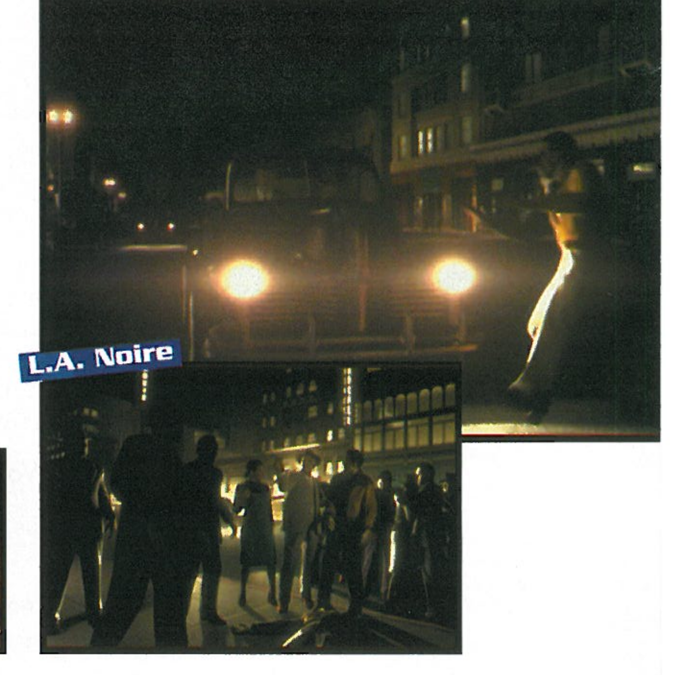


ROCKSTAR/TAKE 2

L.A. Noire para la nueva generación y The Warriors en PSP

Rockstar ha anunciado ***L.A. Noire***, una aventura de detectives con una sólida combinación de argumento, acción y exploración en un marco incomparable: la ciudad de Los Ángeles en 1940. Desarrollado por **Team Bondi**, ***L.A. Noire*** aparecerá el año que viene en plataformas de nueva generación. **Rockstar** también ha confirmado que habrá una versión de *The Warriors* para **PSP** que se pondrá a la venta en navidades.


The Warriors (PSP)


L.A. Noire

El más grande ha llegado. MotoGP sólo para PSP.

La ciudad se te va a quedar pequeña porque el más grande ha llegado para tomar sus calles. Todo el realismo que te puedas imaginar y más. Y todo, en la palma de tu mano. **MotoGP para PSP. Más grande que nunca.**



yourpsp.com

3+

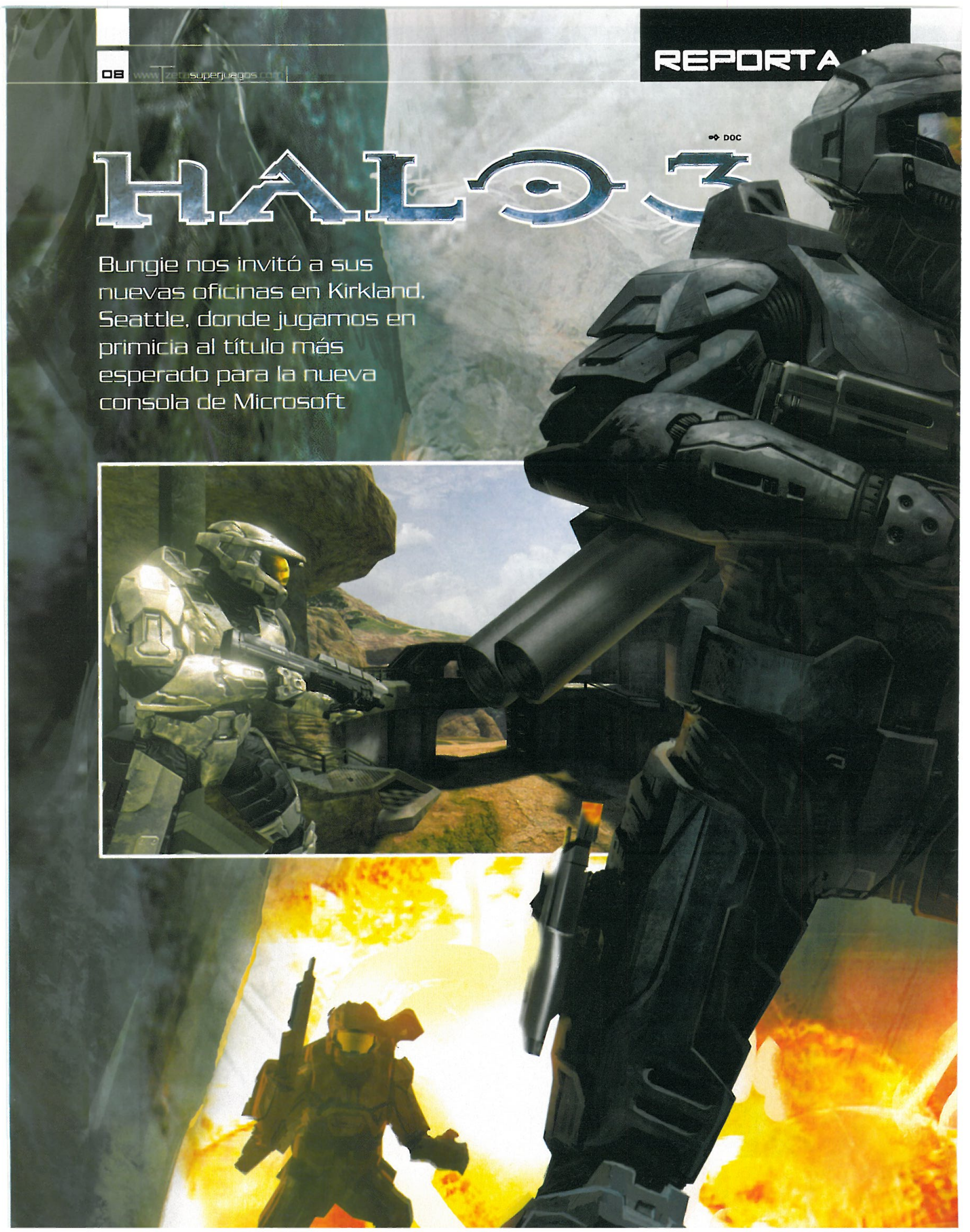
motogp

BANDAI NAMCO Games

namco

25 OCTUBRE 2006

motogp



→ DOC

HALO 3

Bungie nos invitó a sus nuevas oficinas en Kirkland, Seattle, donde jugamos en primicia al título más esperado para la nueva consola de Microsoft



En las nuevas oficinas de **Bungie**, Allan Murray y Joseph Tung, productores de la tercera entrega de *Halo*, y cinco encargados de llevar a buen puerto su ambicioso proyecto (diseñadores y programadores), nos dieron la oportunidad de probar a fondo el juego, aunque sólo en su modo multijugador. Tres mapas fueron suficientes para descubrir la gran mayoría de sus novedades. *Snowbound*, un escenario abierto con algunos túneles, sirvió para acostumbrarnos a su nuevo control, en el que cada pareja de botones L y R controla un arma y demostró la potencia de **360** con unas texturas repletas de detalle y un horizonte infinito (unas metralletas automatizadas acotarán la zona en la que podremos movernos), así como unos efectos de iluminación geniales y un motor físico que supera con creces al de la segunda entrega. Al igual que en *Halo 2*, los jugadores llevarán dos armas diferentes, y en esta nueva entrega veremos cómo los personajes apuntan con el arma principal y mantienen a la espalda un arma secundaria. Los diseñadores han incluido unas barreras impenetrables para cualquier tipo de munición o granada, pero que los jugadores podrán atravesar sin problemas. *High Ground*, el segundo nivel mostrado, presentaba un gran desnivel y una base a la que atacar. Su pequeña extensión





Arte Conceptual

La base artística sobre la que descansa cada elemento de Halo es sublime. Los diseñadores de Bungie definen a la perfección cada elemento de los nuevos mapas y sus posibilidades, las características de las nuevas armas y el futurista aspecto de los vehículos como el rapidísimo Mongoose.



//Un pequeño fragmento, de seis segundos, del modo Historia bastó para enmudecer a quince profesionales del sector del videojuego//

hacía *High Ground* perfecto para presentar una nueva modalidad multijugador, en la que dos equipos competían entre sí por acabar con el número de vidas del equipo contrario, compartidas entre todos sus componentes. Dos nuevas armas fueron desveladas: *Spiker*, un arma utilizable «a dos manos» que lanza pequeños clavos explosivos y las nuevas *Spike Grenades*, artilugios explosivos que podremos lanzar contra cualquier superficie y que al estallar escupen una gran cantidad de metralla en la dirección opuesta a en la que se clavan. Por último, el gigantesco *Valhalla* fue presentado ante nosotros, junto a los nuevos *Jump pads*, impulsores de objetos y personajes, el nuevo *Spartan Laser* (capaz de destruir cualquier vehículo o personaje si se mantiene fijo su punto de mira durante unos segundos), y el *Mongoose*, una especie de *Quad* ra-



El mapa High Ground es perfecto para la modalidad Capturar la Bandera: desnivel, una base a la que atacar, vehículos varios, armas de posición...

Entornos

Aunque sólo vimos tres escenarios, *Snow Bound, High Ground* y *Valhalla*, comprobamos que su diseño es perfecto para las partidas multijugador y que su calidad visual demostraba la potencia de la nueva consola de **Microsoft**.





Legendary Edition

Un juego de las características de Halo 3 se merece una edición limitada de estas características: el casco del Jefe Maestro esconde cuatro DVD entre los que encontraremos toda la historia de Halo, entrevistas con los programadores, extras, etc.

NUEVO
El Mongoose permitirá a dos jugadores moverse a toda velocidad.

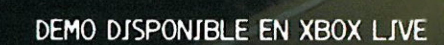
NUEVO
Spikers, arma «a dos manos», lanza una especie de clavos explosivos.

NUEVO
Spartan Laser, capaz de fulminar cualquier cosa de un solo disparo.

pidísimo, desprovisto de armas y con la posibilidad de transportar a dos personajes simultáneamente. Aunque todo lo que jugamos allí fue a través de *System Link*, nos mostraron las novedades que incluirá el juego en *Xbox Live*: podremos grabar vídeos de nuestras partidas (aunque aún no se sabía si podremos compartirlos), habrá multitud de nuevos mutadores, un sistema para reclutar jugadores desconocidos...

Aunque todos los allí presentes disfrutaron del modo multijugador, lo mejor de la presentación fue un pequeño fragmento del modo Historia, en el que pudimos ver al Jefe Maestro colaborando con otro *Spartan*. A falta de multitud de elementos y modos de juego, ya podemos asegurar que ***Halo 3*** se convertirá en uno de los más grandes títulos de la historia de los *shoot'em-up*.









www.saintsrow.com



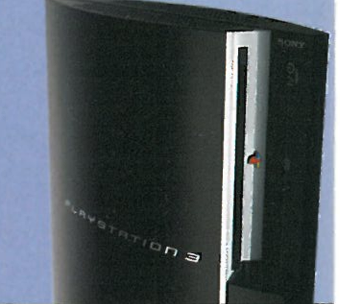






TOKYO GAME SHOW 2006

22, 23 y 24 de septiembre de 2006. Fechas que quedarán en el recuerdo para una nueva generación lúdica. Japón se rinde a PS3



CARLOS DUTY



Virtua Fighter 5

A la espera de tener alguna noticia de *Tekken 6*, el rey de los *beat-em'up* de nueva generación sólo responde a un nombre. ***Virtua Fighter 5***, al 70% de su desarrollo (**Sega** lo comercializará en Japón y EE.UU. a lo largo de la próxima primavera) se trata de una conversión *pixel-perfect* de lo que **AM2** ha mostrado en los salones recreativos de barrios nipones como Shibuya o Akihabara, alcanzando una vez más lo insuperable a nivel técnico (los entornos poligonales están repletos de detalles que trascienden a todo lo visto hasta ahora) y aumentando en la parte jugable el número de movimientos y personajes para asegurar un punto y seguido en la saga. En esta ocasión contarás con 17 luchadores para combatir, con las incorporaciones de El Blaze y Eileen, especialistas en la lucha libre mejicana y el *Kung-Fu* «estilo mono» respectivamente. Simplemente impecable.

//El juego cuenta con un apartado gráfico soberbio//

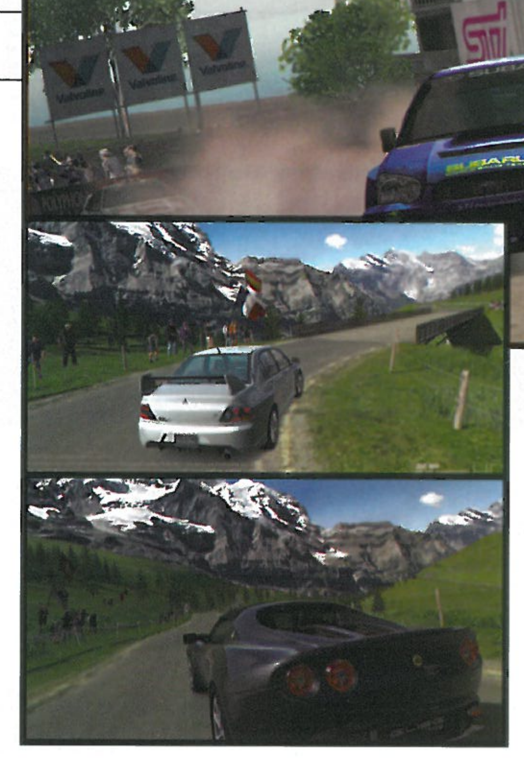
Virtua Tennis 3

¿Quién dijo que la sencillez está reñida con los juegos de nueva generación? La nueva entrega del *arcade* de **AM3** promete horas de diversión con la única utilización de tres botones y el *stick* analógico de movimiento del recién bautizado mando de **PS3** *Sixaxis*. El juego cuenta con la presencia de 20 cabezas de serie, cuya recreación y puesta en escena vía *chip Cell* pueden llegar a asustar a más de uno por el realismo con el que se ha tratado este apartado del juego (los primeros planos son impresionantes). Diferentes minijuegos (hay un total de 12) y las partidas multijugador también están aseguradas.

Sonic The Hedgehog

Al igual que le ocurre a algún que otro colaborador de esta revista, la carismática mascota de **Sega** corre y corre sin llegar a encontrar un rumbo fijo. En esta última entrega, **Sonic** hace un nuevo y loable intento por recuperar el espíritu perdido de una franquicia que no ha sabido reencontrarse con su mágico pasado en la transición a las 3D. Gráficos brillantes (el juego hace gala del motor gráfico *Havok*) y una jugabilidad que mezcla acción y plataformas con personajes nuevos (el telepático *Silver* se une a *Sonic* y *Shadow*) es lo que nos depara esta nueva incursión del erizo azul en lo que parece terreno vedado para las tres dimensiones.



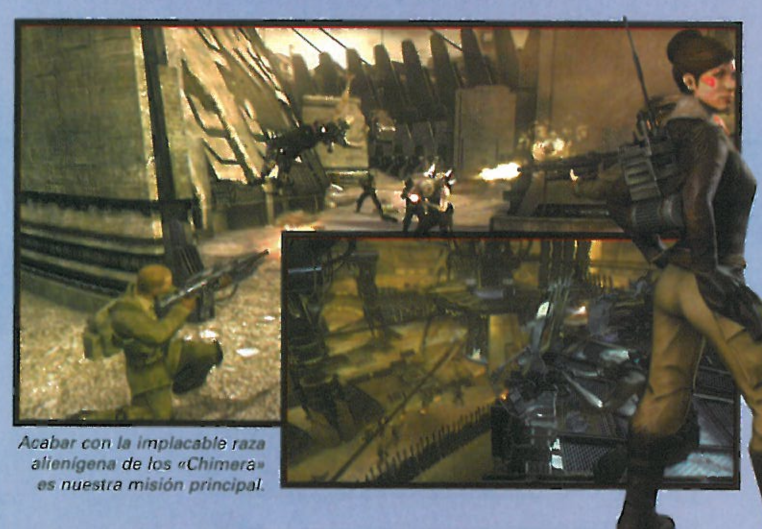


GT HD

No tendremos ración de *Gran Turismo 5* hasta 2008 pero los genios de **Polyphony Digital** se están encargando de tenernos bien ocupados hasta que la nueva entrega de su serie de conducción por excelencia se encuentre totalmente lista para debutar en alta definición. Un altísimo componente On-line y dos modalidades de juego (*Premium* es un aperitivo de lo que nos deparará la saga en un par de años mientras que *Classic* se trata básicamente de un *GT4* en **HD**) son las principales características de un simulador que sigue contando con la conducción más real y perfecta.

Los contenidos descargables (coches, circuitos, piezas...) y las competiciones On-line hacen por fin su aparición. ¿A qué precio?

Resistance: Fall Of Man



Acabar con la implacable raza alienígena de los «Chimera» es nuestra misión principal.

Ted Price y sus programadores de **Insomniac Games** están preparando el que será uno de los primeros *killer apps* de **PS3**. Este *FPS* de ambientación apocalíptica en entornos que mezclan el estilo de títulos como *Call Of Duty* y obras de ciencia ficción tipo *La Guerra De Los Mundos* es un ejemplo de lo que la consola de **Sony** puede conseguir con un mínimo esfuerzo: apartado técnico soberbio, IA de incalculables parámetros y jugabilidad de las que enganchan desde la primera partida. Sin duda, uno de los mejores juegos de lanzamiento.

Lair

La creación de **Factor 5** continúa su lento pero firme camino por afianzarse como una de las promesas de **PS3** para 2007. Aunque a día de hoy se encuentra a la mitad de su estado de desarrollo, ya hemos podido jugar a una avanzada *demo* y llegar a varias conclusiones de lo que podremos esperar cuando el juego salga a la venta: espectaculares combates aéreos con dragones como protagonistas, multitudinarias batallas campales y una jugabilidad muy similar a lo que hemos podido disfrutar en títulos como *Drakengard*. Aunque aún le queda mucho camino, ***Lair*** es magia en movimiento.



Heavenly Sword

COMPAÑÍA: Ninja Theory
GÉNERO: Acción
FECHA: 2007



Genji: Days Of The Blade

COMPAÑÍA: Game Republic
GÉNERO: Slam-em'up
FECHA: 11 y 17 de noviembre (Japón/EE.UU.)



Everybody's Golf 5

COMPAÑÍA: Clap Hanz
GÉNERO: Deportivo
FECHA: Verano 2007



Afrika

COMPAÑÍA: Rhino Studios
GÉNERO: Por confirmar
FECHA: Primavera 2007





White Knight Story

Uno de los juegos que más impresionaron a todos los presentes en el *Makuhari Messe* fue la nueva creación de los genios **Level 5**, la historia de un enorme y mágico caballero blanco que aterrizará en **PlayStation 3** a finales de 2007 para demostrar que la nueva generación de *RPG* aún está por llegar. En el *teaser* que pudimos observar en el descomunal *stand* de **Sony**, tres personajes de carne y hueso se unían en un bello paraje de iluminación y detalle asombrosos para hallar a unos cuantos caballeros con los que poner en práctica las habilidades en combate (se está empleando la técnica de captura de movimientos para asegurar el mayor realismo posible a la hora de atacar y defendernos). Tras asestar unos cuantos golpes y avanzar un poco más por el idílico escenario, el pequeño equipo se encuentra con un apoteósico *final boss* de proporciones antológicas. Las batallas en grupo recuerdan a lo visto en *Rogue Galaxy*, mientras que las invocaciones y uso de la magia tiene una clara influencia de la saga *Final Fantasy*. El aperitivo del **TGS** nos ha sabido a demasiado poco. Sin duda, ***White Knight Story*** es uno de los lanzamientos más prometedores de **PS3**.

//La más bella historia jamás contada//

Monster Kingdom: Unknown Realms

Si mezclamos historias paranormales en un mundo evocador y le añadimos el nombre de **Game Republic** (responsables de *Genji*) tenemos un resultado de lo más atractivo y prometedor. Si además situamos a Kouji Okada (padre de *Shin Megami Tensei*) en las labores de supervisión, la cosa empieza a ponerse de lo más interesante. La nueva propuesta de la compañía, que tan bien ha sabido reflejar el Japón feudal con su ración de samuráis, te pone en la piel de una joven estudiante y un periodista especializado en asuntos «oscuros» para trasladarte a un universo de misterio, acción y aventura donde la magia tiene una vital importancia.



La excelente puesta en escena demuestra la habilidad de Game Republic a la hora de recrear bellos entornos.



Warhawk

COMPAÑÍA: Incognito
GÉNERO: Acción
FECHA: Verano 2007



MotorStorm

COMPAÑÍA: Evolution St.
GÉNERO: Conducción
FECHA: Diciembre



Formula One

COMPAÑÍA: Studio Liverpool
GÉNERO: Conducción
FECHA: Diciembre



The Eye Of Judgment

COMPAÑÍA: SCEI
GÉNERO: Juego de cartas
FECHA: Primavera 2007



NINTENDO DS

Touch! Generations

12+
www.pegi.info









42 RAZONES PARA JUGAR EN CUALQUIER PARTE

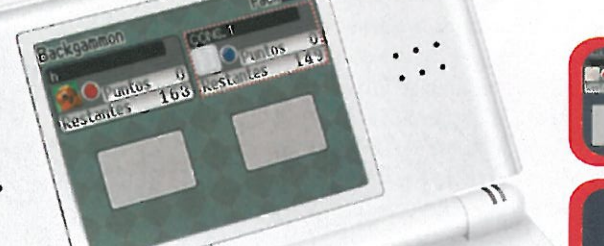
42 JUEGOS CLÁSICOS PARA JUGAR HASTA 8 AMIGOS CON 1 CARTUCHO

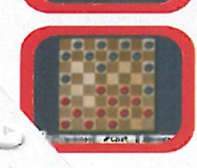
Los mejores juegos de siempre. Ajedrez, Backgammon, Dardos, Póker... hasta 42 clásicos reunidos en un solo cartucho. Con la pantalla táctil podrás interactuar más fácilmente, y con la conexión inalámbrica jugarás con hasta 8 amigos.

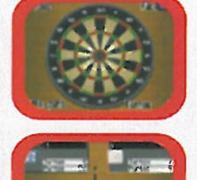




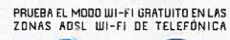










CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM



Armored Core 4

COMPAÑÍA: SEGA
GÉNERO: Mechas
FECHA: Diciembre 2006



Mobile Suit Gundam Target In Sight

COMPAÑÍA: Namco Bandai
GÉNERO: Mechas
FECHA: 11 y 17 de noviembre (Japón/EE.UU.)



Coded Arms Assault

COMPAÑÍA: Konami
GÉNERO: Shoot-em'up
FECHA: Verano 2007



Enchanted Arms

COMPAÑÍA: From Software
GÉNERO: RPG
FECHA: Primavera 2007





Masaya Kobayashi, Hideo Teramoto e Hiroshi Okubo firman esta obra maestra. Hicieron lo propio en PSP.

Ridge Racer 7

Las mareantes curvas, infinitos derrapes y veloces coches que acompañan a la siempre atractiva figura de Reiko Nagase regresarán al formato **PlayStation** el próximo 11 de noviembre con motivo del lanzamiento en Japón de **PS3**. Será entonces cuando ***Ridge Racer 7*** aparque de forma elegante en la consola de **Sony** para consolidarse como una de las mejores apuestas de su nacimiento. Sin duda, y tras lo visto en el pasado *TGS*, ***RR7*** se trata de la mejor y más completa entrega de toda la serie, con más de 44 circuitos (incluidos los reversos), 40 coches y 7.000 opciones de customización a la hora de tunear nuestro bólido. El juego incluye un completo modo carrera (con más de 160 competiciones a disputar), así como vibrantes enfrentamientos multijugador para hasta 14 participantes al mismo tiempo. Los gráficos y banda sonora lucen un aspecto increíble, algo sólo posible de conseguir en *next-gen*.

Devil May Cry 4

Llevábamos casi dos largos años esperándolo (el *teaser* del E3 de 2005 no hizo más que despertar nuestras hambrientas ansias por echarle el guante a un nuevo *Devil May Cry*) y al fin la nueva creación de **Capcom** hace acto de presencia de forma jugable. No será Dante quién otorgue un demoledor golpe al catálogo de **PS3** el próximo año sino su más que digno sucesor Nero, protagonista de este nuevo capítulo de la franquicia y obra maestra de la compañía nipona. Los elementos de anteriores capítulos se siguen repitiendo (básicamente acción a raudales), aunque ahora lo hacen con un apartado técnico impecable.

Final Fantasy XIII

Este mes la fantasía final de **Square Enix** llega a **PlayStation** por partida doble. Al mismo tiempo que empezamos a saborear las mieles de la versión americana de *FFXII* se suceden nuevas imágenes e información del trigésimotercer episodio de una nueva compilación que promete revolucionar los esquemas del género RPG por excelencia, tanto a nivel gráfico (con la utilización de un nuevo engine 3D de nombre *white engine*) como jugable, con una mayor libertad de acción y movimientos a pesar de seguir contando con el clásico ataque por turnos. Los genios Tetsuya Nomura (como diseñador de personajes), Motomu Toriyama en las labores de dirección y el mítico Nobuo Uematsu a cargo de la banda sonora conforman un staff repleto de estrellas. Pocos datos han trascendido respecto al argumento y la protagonista del juego, aunque por lo visto desde el pasado E3 tanto el *look* como ambientación parecen sacados de la infravalorada *Final Fantasy: La Fuerza Interior.* Hasta 2008 no esperamos a esta nueva maravilla lúdica.



¿Espada o pistola? Si dudas, utiliza ambas. Siempre será más efectivo.

Final Fantasy Versus XIII

La compilación número XIII (de nombre *Fabula Nova Crystallis*) esta comprendida por tres títulos: *FFXIII* y el título que nos ocupa para **PlayStation 3** más *Final Fantasy Agito XIII* para sistemas móviles. En el caso de *Versus XIII*, la acción nos sitúa en la búsqueda del último cristal mágico, en un entorno futurista del que poco conocemos aún. Sus responsables, los mismos que *Kingdom Hearts*.



Ninja Gaiden Sigma

Un remake de lo visto en **Xbox** se esconde tras el nuevo proyecto de **Team Ninja**, responsables de la saga *Dead Or Alive*. Con nuevos personajes, movimientos y localizaciones, el sistema de **Sony** recibe una de las sagas que más ruido provocó en su regreso a 128 *bits*. La mecánica del juego mezcla el sigilo de *Tenchu* con la acción más vertiginosa de *Devil May Cry*, aderezado con un entorno gráfico que sólo una consola como **PS3** puede conseguir. Efectos como las llamas o la caída de las hojas de los árboles lucen un aspecto increíble en la consola de **Sony**, así como la animación de cada uno de los protagonistas del juego. A Ryu Hayabusa hay que sumarle un nuevo personaje secundario de nombre Rachel. El juego se espera para 2007.



Letales combos para abatir a nuestros enemigos te esperan a lo largo del juego.

TOKYO GAME SHOW 2006

Los 128 bits de Sony se despidieron de su última edición como testigo generacional con más de 100 juegos repartidos entre las diferentes compañías



God Of War 2

Santa Monica St. sigue perfilando el que será uno de los últimos grandes clásicos para **PlayStation 2**. Previsto para el próximo mes de febrero, ***GOW 2*** sitúa a Kratos como nuevo Dios de la Guerra tras acabar con su antiguo protector Ares, emprendiendo un nuevo viaje con el fin de acabar con su tormentosa existencia. La acción seguirá siendo el principal protagonista de un título donde se han potenciado aspectos como el argumento o las áreas de *puzzles*. El apartado técnico sigue exprimiendo las capacidades del *emotion engine* de **PS2**, recreando gigantescos escenarios con decenas de enemigos en pantalla sin pérdida en el *frame rate*. También contaremos con nuevas habilidades y armas con los que efectuar mortales *combos* y movimientos. Sin duda, una despedida por todo lo alto. Larga vida al rey...

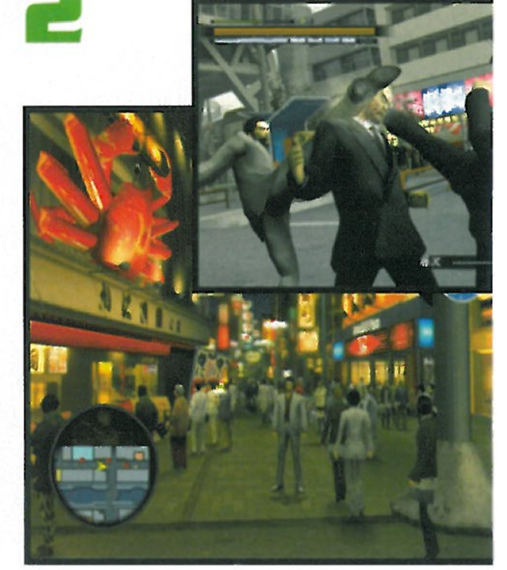


La sangre vuelve a ser la auténtica protagonista.



Yakuza 2

La terrible mafia japonesa que tan buenos resultados ha proporcionado a **SEGA** con el primer *Ryu ga Gotoku* (así es conocido el juego en tierras niponas) regresa a **PlayStation 2** con una secuela que promete devolver toda la aventura y acción del primer juego elevados a la enésima potencia. Ambientado en las ciudades de Tokio y Osaka deberemos enfrentarnos al hampa del lugar mientras disfrutamos de una amplia libertad de movimientos. Nuevos golpes, elementos de RPG para evolucionar a nuestro personaje y gráficos de excepción son algunas de sus principales premisas.



Dawn Of Mana

COMPAÑÍA: Square Enix
GÉNERO: RPG
FECHA: 21 de Diciembre (Japón)



Shining Force Exa

COMPAÑÍA: Sega
GÉNERO: RPG
FECHA: 30 de noviembre (Japón)



Tales Of Destiny

COMPAÑÍA: Namco Bandai
GÉNERO: RPG
FECHA: 22 de noviembre (Japón)

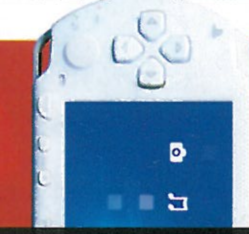



PlayStation 2
¡GUERREROS UNIDOS!
AHORA CON
MODO DE COMBATE EN EQUIPO
PlayStation 2
12+
DRAGON BALL Z
BUDOKAI
TENKAICHI
2
BANDAI NAMCO Games
¡EL JUEGO DBZ MÁS EXPLOSIVO QUE EXISTE!
/// LIBERA EL PODER DE 75 PERSONAJES ÚNICOS CON MÁS DE 120 PODEROSAS FORMAS.
/// VIVE LA MITOLOGÍA DBZ COMPLETA EN UN MEJORADÍSIMO MODO HISTORIA DE 50 HORAS.
/// DESTRUYE 16 IMPRESIONANTES CAMPOS DE BATALLA.
/// ANIQUILA A TUS OPONENTES CON NUEVOS MODOS Y COMBINACIONES, INCLUYENDO MODO DE COMBATE EN EQUIPO Y ATAQUES DEVASTADORES.
WWW.ATARI.COM/DBZ
WWW.ES.ATARI.COM
www.pegi.info
Toei Animation ©2006 NBGI
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Games

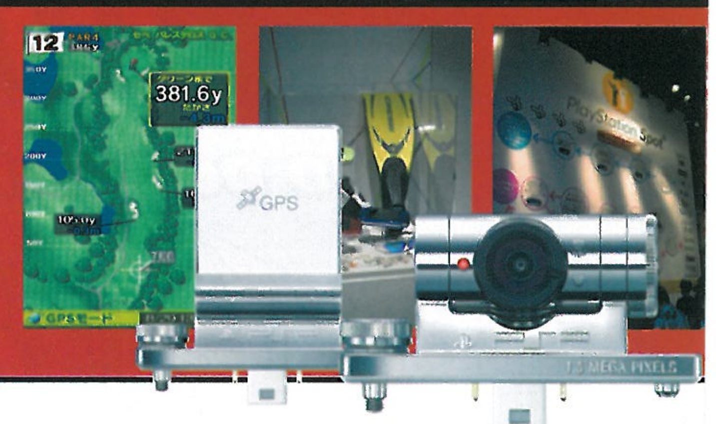


TOKYO GAME SHOW 2006

Con 33 títulos presentados, la portátil de Sony se hizo con un modesto hueco en el TGS 2006

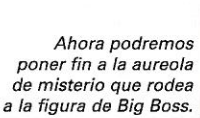


Eclipsada por la omnipresente sombra negra de **PS3**, **PSP** encontró en sus nuevos periféricos (cámara y *GPS*) y algunos títulos de *third parties* sus únicas bazas para salvar el transcurso de la feria japonesa. Esperábamos un mayor número de novedades para una máquina que pide a gritos un poco más de atención. Todo sea por el éxito de su nueva hermana mayor...



Metal Gear Solid: Portable Ops

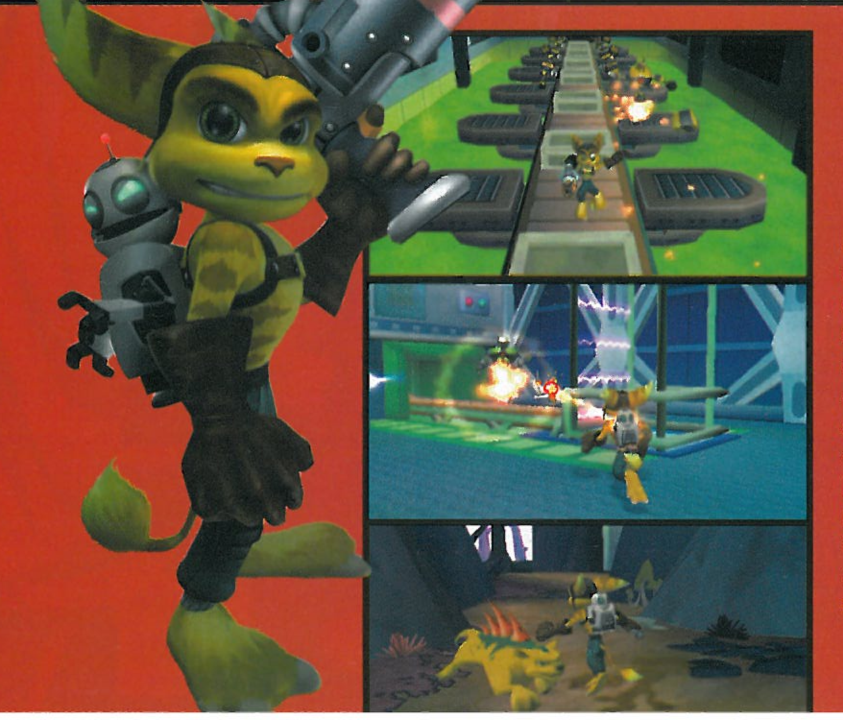
Las nuevas aventuras de *Solid Snake* y *Big Boss* transcurren siete años después de lo acontecido en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, con las unidades especiales de combate FOX desplegando su yugo opresor por toda Suramérica. **Kojima Productions** presentó una nueva *demo* jugable (modos multijugador *Wi-Fi* e infraestructura incluidos) que ponía de manifiesto, una vez más, el potencial gráfico de **PSP** a la hora de recrear bellos entornos poligonales donde el *frame rate* no está reñido con el número de enemigos en pantalla, calidad de las texturas o diferentes rutinas gráficas que se generan en todo momento en tiempo real. Además, esta nueva entrega de la saga de **Konami** será compatible con el localizador *GPS*, comercializado en Japón el próximo 7 de Diciembre. Excelente es decir demasiado poco...





Ahora podremos poner fin a la aureola de misterio que rodea a la figura de Big Boss.





Ratchet & Clank: Size Matters

De la mano de los desconocidos estudios **High Impact Games** (integrado por antiguos componentes de **Insomniac Games**) aterriza un nuevo capítulo de esta carismática saga de plataformas que ya contó con un especial protagonismo en **PlayStation 2**. Dispuesto a arrebatar a Jak de su perpetuo trono como referente del género en la portátil de **Sony**, ***Size Matters*** cuenta con un apartado gráfico que se llega a acercar a lo visto en 128 *bits* (y eso que aún se encuentra en un temprano 15/20% de desarrollo) y un humor y jugabilidad marca de la casa. Además, el juego contará con el ya usual modo multijugador *Wi-Fi* para hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, así como la posibilidad de conectarse vía On-line para descargar material exclusivo. *Ratchet* y *Clank* regresarán al panorama lúdico a lo largo de 2007, desplegando un potencial similar a lo visto en anteriores capítulos.

Jeanne D'Arc

Level 5 es de sobra conocida por la excelente labor que lleva desarrollando a lo largo de los últimos años en el género de los RPG (la saga *Dark Cloud* o el último episodio de *Dragon Quest* son tres excelentes ejemplos). Para su debut en **PSP** ha preparado un atractivo *Tactical* RPG con una historia que nos sitúa en la Francia del siglo XV, donde la Guerra de los Cien Años enfrenta a los territorios galo e inglés. De mecánica y desarrollo que recuerdan a *Final Fantasy Tactics*, ***Jeanne D'Arc*** nos sumerge en un mundo de fantasía donde los coloridos gráficos y las secuencias CG estilo *anime* destacan por su carismático diseño y puesta en escena. Ponte en el papel de una joven Juana de Arco y acaba con una guerra donde las criaturas demoníacas han hecho un particular acto de aparición. El próximo 22 de noviembre desembarcará en las estanterías niponas. De momento, la llegada del juego a Occidente es todo un misterio.

El engine 3D con el que cuenta el juego se intercala con excelentes secuencias CG.









Jeanne D'Arc puede compararse a Final Fantasy Tactics por las similitudes que encierra en su mecánica y desarrollo.

Tales Of The World: Radiant Mythology

Los amantes de la fructífera franquicia de **Namco Bandai** están de especial enhorabuena. Hasta finales de año y a lo largo de 2007 se esperan nuevos capítulos multiplataforma de esta serie de fantásticos cuentos jugables. En el caso que nos ocupa, ***Radiant Mythology*** pone especial hincapié en la customización de cada uno de los personajes (incluida su voz) y el sistema de combate, similar al visto en *Tales Of The Abyss* y de innombrable nomenclatura (*FR-LMBS*).Una vez más, tememos una improbable distribución en Europa.

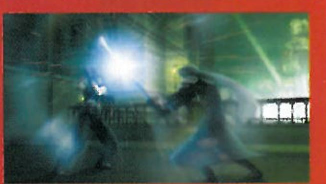


«Flex Range Linear Motion Battle System» es el nombre al que responde el sistema de combate.

Crisis Core: Final Fantasy VII

COMPAÑÍA: Square Enix
GÉNERO: Action RPG
FECHA: Primavera 2007





Parappa The Rapper

COMPAÑÍA: Sony C.E.
GÉNERO: Musical
FECHA: Q4 2006 (Japón)





Ape Escape Racer

COMPAÑÍA: Sony C.E.
GÉNERO: Arcade conducción
FECHA: 7 Diciembre (Japón)






X06
MARVEL
Microsoft
game studios
CRYPTIC STUDIOS

JOHN TONES

El X06 de Microsoft, celebrado en Barcelona, ha supuesto una avalancha de novedades que confirman que Xbox 360 ya no es «la segunda opción», sino una apuesta perfectamente competitiva

360 y pico

Esa fue la cantidad de novedades que tuvimos la sensación de presenciar los asistentes a la conferencia inaugural del **X06**. Por supuesto, no eran tantas, y **Microsoft** jugó continuamente, como suele pasar, a la promesa de impacto. Pero con **Xbox 360** perfectamente situada en el panorama lúdico como algo más que una promesa, pudimos ver más fases jugables y tratos cerrados de lo que suele ser habitual en estos eventos. Se habló de diez millones de consolas funcionando en todo el mundo antes de fin de año, de 160 juegos en el mercado, de 32 países con la consola en venta (subrayando así la concepción global del proyecto **Xbox**), de **Xbox Live** como un sistema que está sirviendo de inspiración a muchos rivales y que está operativo en un 60% de las consolas, con 1.500 *items* para descargar y 57 millones de descargas contabilizadas. Y **Peter Moore** habló, especialmente, de su firme intención de convertir la **Xbox 360** en una extraordinaria consola de juegos, no en un centro multimedia. Aunque poco después, encantado de contradecirse, anunció la esperada salida en noviembre del reproductor HD-DVD de la consola, a la venta en noviembre en Europa por 199,99 Euros. Y, por supuesto, se habló y se vieron nuevos trailers de juegos como *Project Gotham Racing 4*, *Assassin's Creed*, *Bioshock* o *Viva Piñata*. Se confirmó el rumor de que **Rare** está enfrascada en una nueva aventura de *Banjo y Kazooie*. Se anunció, para pasmo de muchos, el lanzamiento de *Marvel Universe Online*, un juego de rol masivo multijugador ambientado en el universo de la editorial, exclusivo para **PC** y **360**, y abiertamente basado en el popular *City Of Heroes*. Se anunció la quinta entrega de *Splinter Cell*, subtitulada *Conviction* y exclusiva para **Xbox**, y pudimos ver un extenso trailer del esperadísimo *Blue Dragon*, diseñado por **Akira Toriyama** y con el que **Microsoft** tiene la esperanza de disparar las ventas de la consola en Japón. Acerca de él se insistió -como se hizo unos minutos antes en la espectacular demostración de *Gears Of War*- que saldría de forma casi simultánea en todo el mundo, en un malvado guiño hacia los bailes de fechas de la rival más importante de **Microsoft**. Y para la traca final, la sorpresa de la noche: aparición de **Peter Jackson** y anuncio de novedades para la franquicia *Halo*. Además de la nueva entrega de la serie, de la que podéis encontrar más información en este número, la serie se bifurca: con *Halo Wars* será una serie de títulos de estrategia en tiempo real, y con un nuevo proyecto ambientado en el universo *Halo* y aún sin título que será desarrollado por la compañía de **Jackson**, **Wingnut Interactive**.

//X06 confirmó la importancia que Xbox Live tiene para Microsoft //

Peter Jackson se pasa a 360

Fue la convención de los peters: **Peter Jackson**, **Peter Moore** y **Peter Molyneux** pusieron sobre la mesa sus respectivos planes con la consola de **Microsoft**, pero sin duda, por sorprendente e inesperada, la presencia de **Jackson** fue la recibida con más alborozo. Nada ajeno al universo *Halo* (está produciendo la aún enigmática adaptación al cine del juego), **Jackson** no solo anunció la creación de **Wingnut Interactive**, sino su propósito de llevar la franquicia a terrenos muy alejados de la acción en primera persona.



Jackson se deshizo en elogios para la Xbox 360, que considera perfecta para él: se autodescribió como obsesionado con la interactividad y las posibilidades narrativas de las nuevas tecnologías.



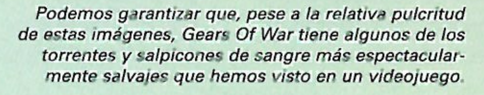
Gears Of War



EXTRAÑA DECADENCIA
Los decorados de Gears Of War respiran un inquietante olor a añejo. Pasillos en ruinas, columnas endebles...







Podemos garantizar que, pese a la relativa pulcritud de estas imágenes, Gears Of War tiene algunos de los torrentes y salpicones de sangre más espectacularmente salvajes que hemos visto en un videojuego.

El jovencísimo Cliffy B. es el principal diseñador del seguro bombazo Gears Of War. Y le encanta la artillería pesada...

Es un gusto ver hablar de las virtudes de *Gears Of War* a **Cliffy B.** Se nota que le entusiasman los videojuegos, y eso se ha trasladado a la aventura ultrabestia que es *Gears Of War*, un juego que **Microsoft** claramente ve como un título que por sí solo venderá más de una consola. Desde la promesa del programador de que han observado muy fijamente juegos como ***Resident Evil 4*** en busca de un suministro continuo de momentos memorables hasta el diseño de armas como el rifle-sierra mecánica (premio al armamento más *cool* del año), **Cliffy B.** promete emociones fuertes y momentos únicos.

Del argumento no ha trascendido más de lo que ya sabíamos: el protagonista es un *marine* enfrentado en un planeta alienígena a una horda de monstruos subterráneos. Lo que sí hemos podido detectar es una avalancha de influencias de todo tipo: desde la arquitectura londinense que reconoció el diseñador hasta la mecánica de cobertura y ataque de juegos como *kill.switch*, del que *Gears Of War* podría verse como una actualización. El multijugador para ocho personas, como era de esperar, es demoledor y divertidísimo, y se prometen innovadoras mecánicas de juego para el modo cooperativo de dos jugadores.

//7 de noviembre es la fecha prevista de lanzamiento de Gears Of War//


¡ES EL MOMENTO
DE ALCANZAR TU OCTAVO SENTIDO!
SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco
THE HADES
¡EL COMIENZO DE UNA NUEVA BATALLA ÉPICA!
Revive la serie desde la etapa del Santuario hasta la llegada al infierno • Voces originales en japonés • 49 personajes jugables incluyendo los secuaces de Hades y los Santos de Atenea con sus armaduras sagradas • Novedoso sistema de Cosmos mejorado que permite a los jugadores una gran variedad de nuevos ataques contra sus oponentes, contraataques y espectaculares combos • Feroces batallas dinámicas en las que un movimiento equivocado del jugador puede tener consecuencias nefastas
7+
www.pegi.info
BANDAI NAMCO
Games
TOEI ANIMATION
PlayStation 2
WWW.ES.ATARI.COM
© 1986 MASAMI KURUMADA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION © 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. Distributed by Atari Europe SASU

Assassin's Creed











Siguen los rumores que dicen que el argumento contendrá elementos de ciencia-ficción. Apostamos por asesinos involuntarios en realidades virtuales. Recordad que ese disparate concretamente lo leísteis primero en SuperJuegos.



La información sobre la aventura medieval de Ubi sigue llegando con cuentagotas.

Si Cliffy B. se convirtió en el diseñador más perseguido del **X06**, no cabe duda de que **Jade Raymond**, de **Ubi Soft Montreal**, se confirmó como el nombre más susurrado: su sencillez a la hora de hablar del esperado juego multiplataforma y su incansable simpatía en el trato con la prensa la convirtieron en tema continuo de conversación. Perfiló cuestiones de las que ya habíamos oído hablar: el misterioso protagonista puede escalar por cualquier superficie del juego, al estilo *parkour*, y se le controlará como si fuera una marioneta, con unos controles que han sido calificados de diferentes y extremadamente intuitivos. Se insistió en la personalidad individual de cada uno de los miembros de las multitudes, y la posibilidad de afrontar la aventura del modo que el jugador quiera: a base de investigación o de masacre indiscriminada. Finalmente, **Jade Raymond** nos prometió algo especial en exclusiva para la versión de **Xbox 360**... pero fue imposible sacarle más detalles.

//Estamos hartos de ver siempre la misma fase del juego, pero... es tan bella...//

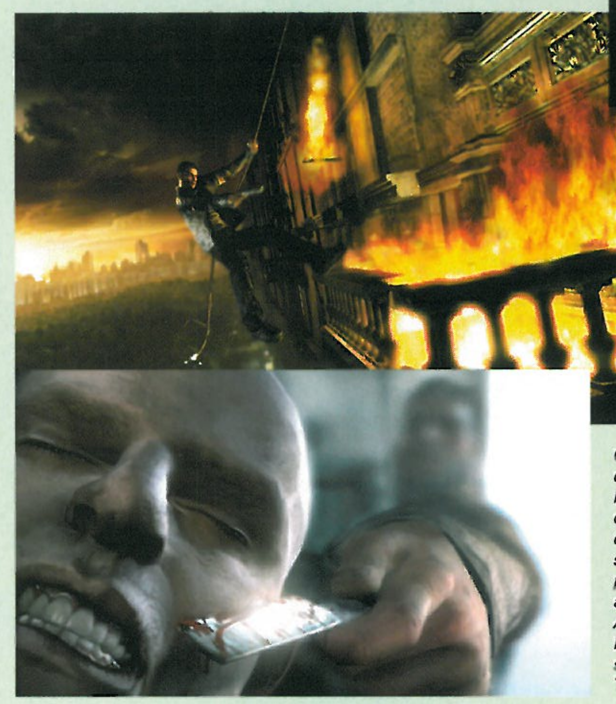


PlayStation 2
SE BUSCAN HÉROES.
Apáñatelas como sea para salvar la vida a los lemmings.
Ahora con EyeToy para PS2. lemmings.tv
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
"PS", "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Lemmings™ © 2006 Sony Computer Entertainment Europe.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Team 17 Software Limited. Lemmings is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

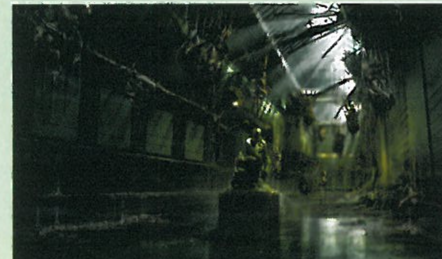
Alone In The Dark



Action-survival es el nombre del género que ha creado **Atari** para reformular la legendaria serie de juegos de terror. La perspectiva es tan distinta que citan como principal referencia del juego nada menos que *La Jungla de Cristal*, la película de supervivencia por definición. Con una interpretación francamente original de los controles del personaje, sobre todo en lo referente al empleo de los objetos, ***Alone In The Dark*** promete algo más que un simple lavado de cara. En **Atari** también abundaron en la curiosa estructura episódica con la que está planteado el juego: como en una serie de televisión, la división en partes permite a los guionistas estructurar los momentos de suspense, y al jugador planificar con lógica el tiempo que le dedica al juego.







Olvidémonos de esos seres lovecraftnianos que plagaban el resto de la serie: ahora prima la acción. Aunque Alone In The Dark siempre será Alone In The Dark...

Mass Effect

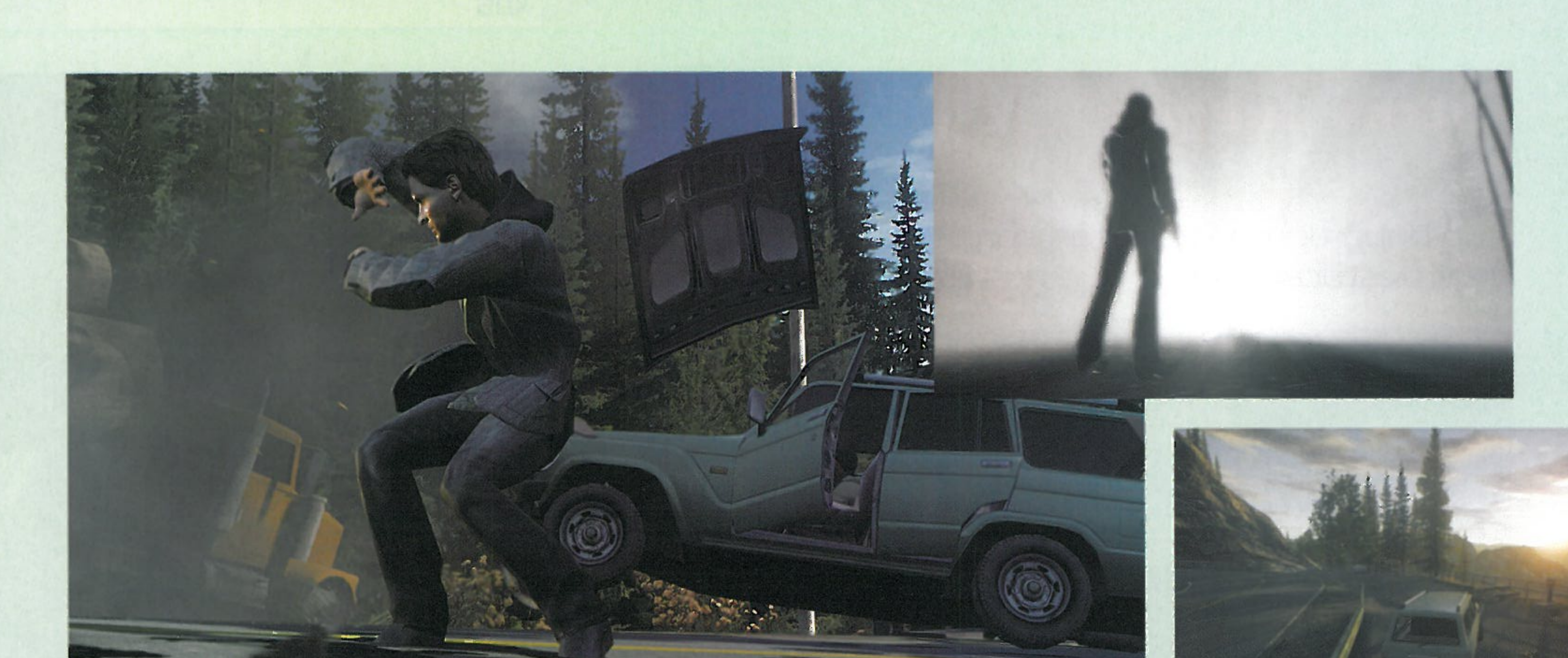
X06

El juego de acción y rol que **Bioware** prepara en exclusiva para **360** promete una aventura de dimensiones tan mastodónticas que ha habido que repartirla en una trilogía. Aunque la mayoría de vídeos y el escaso argumento desvelado (en el año 2183, un humano tiene que afrontar la profecía que predice el exterminio de nuestra raza) ya había sido visto en el **E3**, hemos podido disfrutar de nuevas revelaciones sobre la sorprendente inteligencia artificial de los personajes que harán equipo con el jugador obedeciendo sus órdenes, y sobre las prometedoras bombas que manipulan la masa de los objetos que pululan por los decorados.





El término «Mass Effect» hace referencia a una propiedad física recién descubierta que en la vida real se llama «energía oscura». De verdad. Tiene que ver con la inesperada aceleración que ha experimentado el crecimiento del universo.





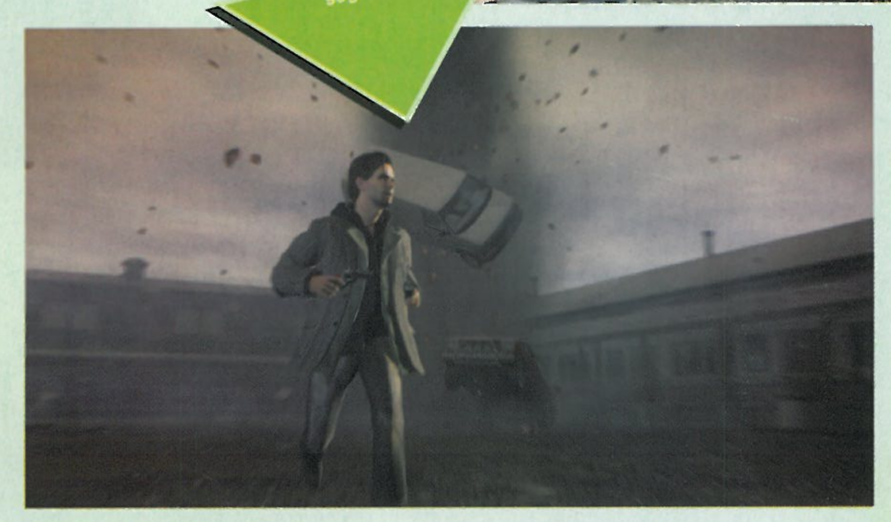
Remedy vuelve a ponernos los pelos de punta. Pero esta vez la culpa no la tienen las balas

HURACÁN En una de las secuencias más tremendas que pudimos contemplar, una zona del pueblo era reducida a escombros en pocos segundos.

Alan Wake

X06

Tras aquellas explosiones de testosterona descontrolada (y excelentemente guionizadas) que fueron los *Max Payne*, **Remedy** propone un nuevo viaje al interior de una mente torturada. Esta vez en clave de *thriller* psicológico extravagante, con la historia de un escritor de novelas de suspense que investiga la desaparición de su hija en un pequeño pueblo, aparentemente idílico. ***Alan Wake*** se convirtió en la gran sorpresa del **X06**, ya que había pasado algo desapercibido en medio de la avalancha de novedades del **E3**. Es comprensible, dado que ***Alan Wake*** no apuesta por la espectacularidad (a pesar de la calidad fotorrealista de sus decorados), pero merece los sensacionales elogios que se oyeron en la prensa. La aparente total libertad de movimientos (hilada por una ligera estructura de misiones), el uso de la luz como un arma (y no es el único punto que recuerda., para bien, a *Silent Hill*), la estructura episódica que parece que va a arrasar en la industria durante los próximos años y el control, sólo medio explicado, de los fenómenos metereológicos y el paso del tiempo, son algunos de los elementos de este intrigante viaje por el subconsciente.



//El punto de partida recuerda a más de un recurso argumental típico de Stephen King//

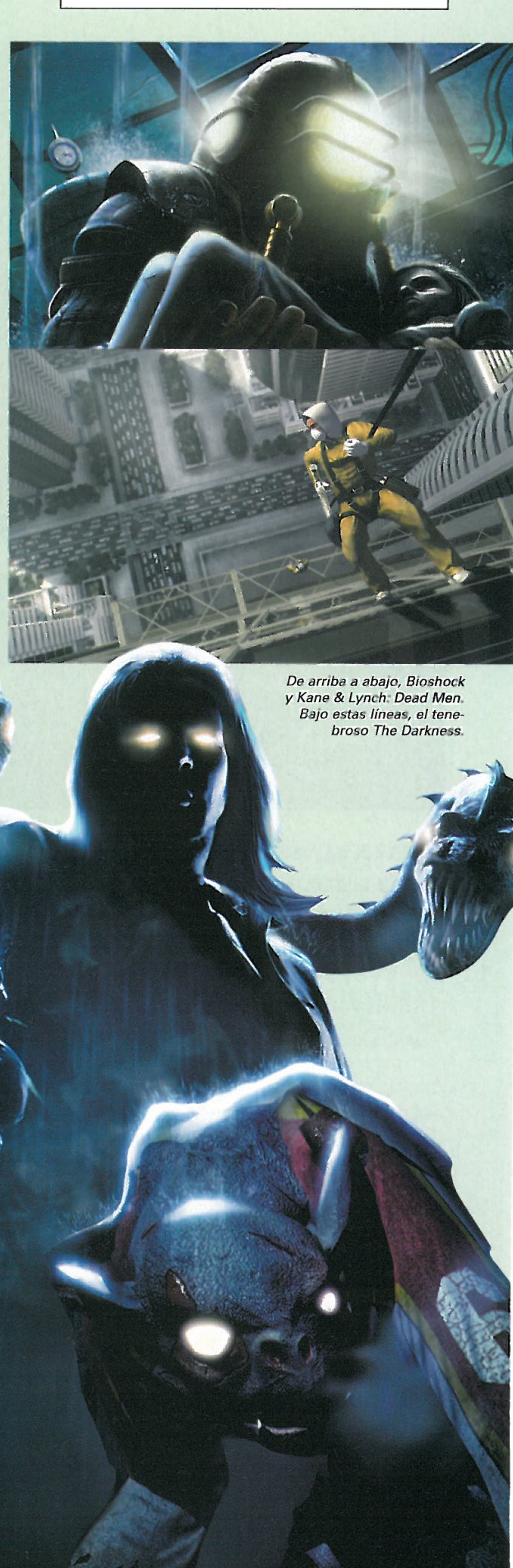
Otros Juegos

X06

Aún hubo tiempo de otras sorpresas. Esto es lo más destacable de lo que nos dio tiempo a jugar



De arriba a abajo, Forza Motorsport 2, Crackdown y Viva Piñata.



De arriba a abajo, Bioshock y Kane & Lynch: Dead Men. Bajo estas líneas, el tenebroso The Darkness.

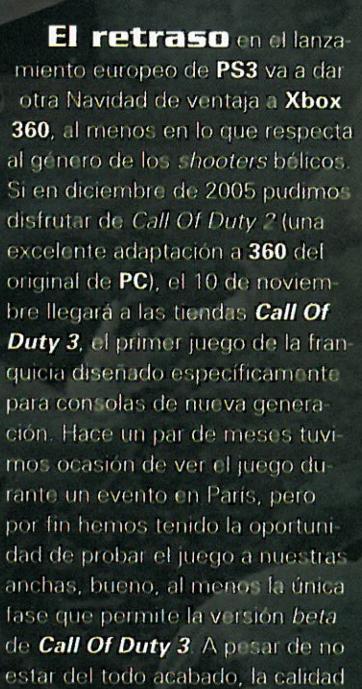
Dejando aparte un área de juego donde pudimos catar cosas como el nuevo *Sonic* o lamer la nueva guitarra de *Guitar Hero 2*, el resto de juegos presentados en el **X06** también apuntaron a un futuro muy interesante para la consola de **Microsoft**. *The Darkness* nos gustó por su descaro a la hora de absorber la estética de caricatura gótica del tebeo en el que se basa. La delirante charla de **Peter Molyneux** sobre *Fable 2* nos recordó por qué, aún estando como una regadera, es uno de los nombres imprescindibles de esta industria. *Viva Piñata* cada vez nos gusta más, aunque nos preguntamos si encontrará su público entre tanto fanático del *Gears Of War*. *Bioshock* tiene una de las ambientaciones más cautivadoras e intrigantes que hemos visto en mucho tiempo. Y *Crackdown* proporciona lo que promete su punto de partida: un *GTA* en un futuro plagado de policías superpoderosos. En resumen, un abanico de títulos nuevos que podremos disfrutar a lo largo del año que viene y que nos recuerdan por qué **360** tiene intención de que disfrutemos de doce meses sin respiro.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Activision
Programador > Treyarch País > Estados Unidos

Call Of Duty 3

Al fin hemos podido echar el guante al shooter bélico más esperado de estas navidades. Y es tan jugable como espectacular





El retraso en el lanzamiento europeo de **PS3** va a dar otra Navidad de ventaja a **Xbox 360**, al menos en lo que respecta al género de los *shooters* bélicos. Si en diciembre de 2005 pudimos disfrutar de *Call Of Duty 2* (una excelente adaptación a **360** del original de **PC**), el 10 de noviembre llegará a las tiendas ***Call Of Duty 3***, el primer juego de la franquicia diseñado específicamente para consolas de nueva generación. Hace un par de meses tuvimos ocasión de ver el juego durante un evento en París, pero por fin hemos tenido la oportunidad de probar el juego a nuestras anchas, bueno, al menos la única fase que permite la versión *beta* de ***Call Of Duty 3***. A pesar de no estar del todo acabado, la calidad visual de esta producción de **Treyarch** (responsables de *Call Of Duty Big Red One*) nos ha dejado sin palabras. *Call Of Duty 2* ya marcaba una notable diferencia gráfica respecto a los anteriores capítulos de saga *COD*, pero será con esta nueva entrega cuando podamos descubrir todo el espectáculo que nos van a brindar las consolas de nueva generación. Y ya no sólo por el modelado de los soldados o los carros de combate, sino por la impresionante ambientación. La fase a la que hemos tenido acceso, *The Island*, transcurre en mitad de una tormenta, y la lluvia cae sin piedad sobre aliados y alemanes en plena batalla. El efecto de humo, uno de los efectos visuales más alabados de *Call Of Duty 2*, ha si-

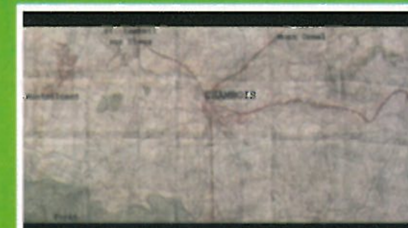




//Call Of Duty llegará a Xbox 360 y PS2 el 10 de noviembre. La versión PS3, lo hará la próxima primavera//

París bien vale una partidita

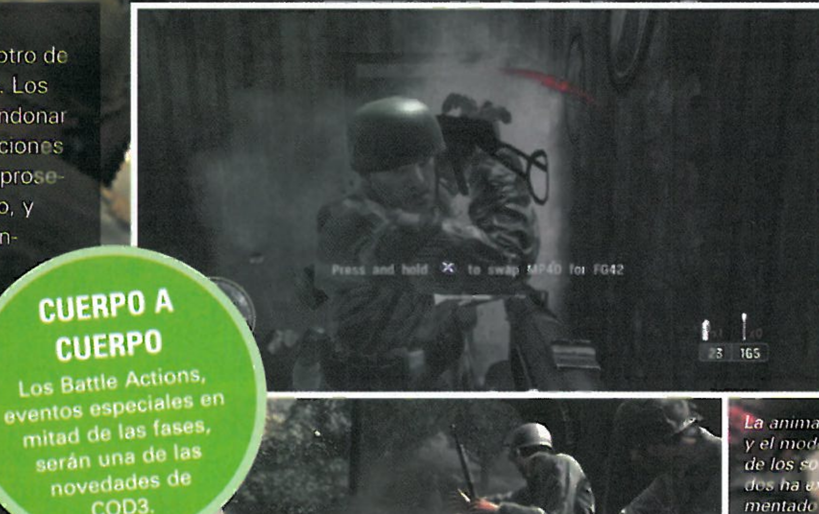
Aunque sólo hemos podido probar una misión, la beta de COD3 ya posee los 14 capítulos que tendrá la versión final. A lo largo de 88 días, combatirás desde Normandía hasta la liberación de París.





do mejorado, al igual que la interacción con los elementos del escenario. Las casas se derrumban ante la acción de los bombardeos y las cajas se hacen astillas por los disparos. El realismo no sólo afecta a los gráficos, sino también a la jugabilidad. Por lo que hemos podido experimentar, la dificultad será aún más exigente, por lo que se acabó eso de hacer el «rambo» en mitad de la contienda. En el arranque de la misión *The Island*, el propio título te recomienda mantenerte parapetado detrás de los carros blindados, la única forma de soportar el duro castigo de las ametralladoras alemanas. Las cuatro veces que intentamos asaltar las posiciones nazis «a lo loco», nos llenaron el cuerpo de plomo. Y es que la Inteligencia Artificial ha sido otro de los elementos potenciados. Los alemanes no dudan en abandonar su puesto para buscar posiciones más ventajosas en las que proseguir el tiroteo. De momento, y pese a la proximidad del lanzamiento en Europa, no se ha desvelado de momento nada de la versión **PlayStation 2**. Lógicamente, no será tan impresionante a nivel gráfico como la entrega **Xbox 360** (o la de **PS3**, que llegará con la consola la próxima primavera), pero viendo lo conseguido por **Treyarch** en *COD Big Red One*, seguro que será igual de divertido y apasionante. **NEMESIS**

CUERPO A CUERPO
Los Battle Actions, eventos especiales en mitad de las fases, serán una de las novedades de COD3.





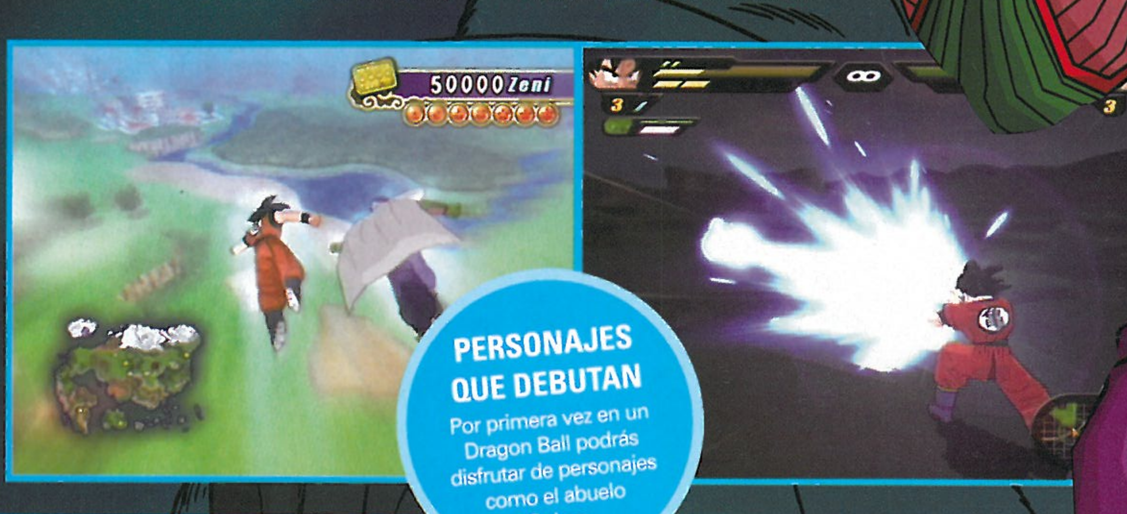
La animación y el modelado de los soldados ha experimentado una gran mejora respecto al anterior Call Of Duty de Xbox 360.

Género > Lucha 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Bandai-Namco
Programador > Spike País > Japón

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

Toma el control de los mejores combates de toda la saga

Con esta premisa, y siguiendo la estela de la primera parte, ***DBZ: BT2*** recreará los combates más destacados a lo largo de *Dragon Ball Z, Dragon Ball GT* y todos los Ovas comprendidos entre estas dos sagas. Un plantel de más de 100 personajes, un total de 16 descomunales localizaciones y un rediseñado modo Historia serán los platos fuertes de esta entrega. Verás en acción por primera vez a personajes tan peculiares como el abuelo Gohan, Garlick Jr. o Turles. Las transformaciones de los personajes ahora podrán realizarse durante las batallas, tal y como sucedía en *DBZ Budokai* y contando cada una con sus propios ataques especiales. Pero las novedades no son sólo estéticas, ya que el equipo de **Spike** ha incluido, entre otros, un modo de juego cooperativo que permite a dos jugadores enfrentarse a la máquina simultaneamente. Los modos clásicos tales como los torneos o el editor de personajes también estarán disponibles. Para rematar, y casi en exclusiva para los *fans*, una enorme y detallada Biblioteca te permitirá repasar toda la cronología de *Dragon Ball Z* y *GT*, fichas de personajes incluidas. ¿Quién dijo que segundas partes nunca fueron buenas? **CRONO**



PERSONAJES QUE DEBUTAN

Por primera vez en un Dragon Ball podrás disfrutar de personajes como el abuelo Gohan







La increíble cantidad de personajes será uno de los puntos fuertes de este título, llegando a sobrepasar el centenar.

La nutrida Biblioteca te permitirá repasar los mejores momentos de la saga o profundizar en las fichas de los personajes.





SUPERJUEGOS

xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

LOST PLANET

ACCIÓN ALIENÍGENA
BAJO CERO
>>>

[God Hand] [Mortal Kombat] [Guitar Hero] [Psychonauts] [Contra] [Switch] [iPod]

V.O.4B

xtreme

INTRO

emisión en pruebas

Mirad a nuestra **Xtreme**, cómo ha crecido. A las secciones habituales, esas que sólo podéis encontrar aquí, se suman las reviews y las previews. Ahí lo tenéis: **Xtreme** es, prácticamente, una revista independiente. La primera página, en la que uno de los responsables de la revista escribe por escribir. Las noticias, con las filias y las fobias de la redacción bien transparentes, para que luego nadie se queje. Una preview en la que hablamos de uno de los juegos más esperados del primer trimestre de 2007. Reviews e informe acerca de una serie de lucha mítica, y que da sus últimos pasos en esta generación. El retro de rigor, la G.R.A.S.A con lo suyo... cuarenta páginas que multiplican por tres y pico la extensión que tuvimos en nuestro primer número.

Vamos rápido, ¿eh? Estamos sondeando a gente que nos lee, y todos parecen estar de acuerdo en que somos una alternativa. Malhablados a veces, descaradamente chulos casi siempre... pero una alternativa. Y esa era la idea: daros algo que no podíais encontrar en ningún otro sitio. Ni siquiera en Internet. Reviews independientes, reportajes en profundidad, noticias verdaderamente alternativas. Y la intención de seguir creciendo, claro.

¿Cuál creéis que es el límite?¿Hasta dónde podemos seguir creciendo?

En lo que se refiere al espacio ocupado, nosotros lo tenemos muy claro dónde está el límite. Vosotros, una vez más, tendréis que esperar al mes que viene. A la sorpresa, esta vez sí, completamente definitiva.

SUMARIO



DISEÑO: UCO A. SÁNCHEZ. LA TIPOGRAFÍA BORED® Y SUS VARIANTES ESTÁN REGISTRADAS POR GRUPO Z BAJO AUTORIZACIÓN DE UCO A. SÁNCHEZ.

CLOVER CIERRA

CAPCOM DESHOJA AL ESTUDIO

_CHAIKO

CAPCOM ANUNCIA LA DISOLUCIÓN DE CLOVER STUDIO A FINALES DEL ACTUAL AÑO FISCAL: LA ORIGINALIDAD TIENE LOS DÍAS CONTADOS EN LAS GRANDES PRODUCTORAS

Debutando con esa magnífica reformulación del *beat'em up* que es *Viewtiful Joe* (2003), cabía esperar grandes cosas de **Clover Studio**, un pequeño departamento en el seno de **Capcom** que anteponía la originalidad frente a todo lo demás. A pesar de que en su breve producción la mayoría de lanzamientos se centran en secuelas y conversiones multiplataforma de su primer juego, sus dos últimos títulos han llamado mucho la atención: *Okami* ha resultado ser un juego a la altura de las expectativas, tan original como cabía esperar, mezclando deidades niponas con el *cell-shading* que tan buenos resultados les ha dado. Por su parte, *God Hand* se ha enfrentado a una recepción más bien fría por parte de la prensa, aunque promete hacer las delicias de los amantes del mamporro callejero. **Capcom**, amparándose en una mejor gestión de su capital intelectual, decide disolver **Clover**, y con él le da carpetazo a sus ideas a pesar de asegurarse la propiedad intelectual de sus franquicias. Y probablemente de franquicias va la cosa: a **Capcom** le resulta más rentable trabajar en una secuela de alguna de sus sagas consagradas (*Resident Evil*, por ejemplo), que invertir recursos en nuevas ideas o productos con cierto riesgo. Y así, sin esperar siquiera a ver los resultados económicos de los dos últimos lanzamientos (en Europa no verán la luz hasta febrero), toma una triste decisión. A partir de la disolución se abren las especulaciones, ¿redistribuirá **Capcom** a los que allí trabajaban en otros departamentos? Ateniéndonos a la nota de prensa esa es la conclusión, pero el rumor es que los integrantes de **Clover Studio** parecen tener claro cuál es el camino a seguir, y todo indica que van a protagonizar una fuga de cerebros similar a la que llevó a cabo **Yoshiki Okamoto**, ahora exitoso con su estudio **Game Republic** y su ya franquicia *Genji*, cangrejos gigantes incluidos. Sólo cabe esperar que sea para bien.



Perros en llamas de estilo pictórico. Decididamente, no es la típica explotación poligonal.

BAILAD, MALDITOS

El nuevo proyecto de **Dave Perry** tras fichar por Acclaim es nada menos que un MMO centrado en el baile titulado *DANCE!*, en principio destinado al **PC**. La idea de bailar junto a una lituana desde nuestras casas es lo bastante llamativa como para desear que sea el **Perry** de *Earthworm Jim* y no el de *Enter the Matrix*.

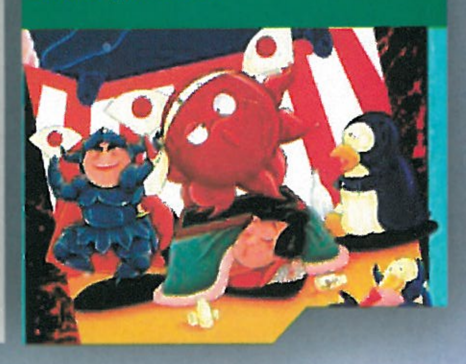
PAGAD, MALDITOS



Terriblemente desacertada la decisión de **Electronic Arts** de cobrar por los trucos en *Tiger Woods PGA Tour 2007*. Cosas que habitualmente se obtienen jugando, como desbloquear nuevos campos de golf, en este juego se lograrán previo pago en el Bazar de **Xbox Live**! ¿Es la única forma de obtenerlas, o sigue estando vigente el esfuerzo de siempre? Que no se repita.

MORID, MALDITOS

Tras el exitoso *Gradius Collection*, **Konami** desentierra sus grandes *shoot'em-ups* clásicos y anuncia nada menos que tres nuevas franquicias recopiladas en **PSP**: *Salamander*, *Parodius*, y *TwinBee*, todas ellas con sus secuelas, juegos aún secretos, y suculentos extras. En Japón disfrutarán con ellos a partir de Enero.



WEB DEL MES

WWW.LIFEMETERCOMICS.COM

El poder de evocación de los héroes del videojuego tiene su cumplida respuesta en **Lifemeter**, según su propia descripción "*una antología de cómics basados en videojuegos*": una página que recoge una serie de cómics e ilustraciones de creación propia en los que se explora la atribulada vida de Frogger, o los problemas de salud de Link. Para los más mitómanos, secciones dedicadas exclusivamente a Mario y Zelda.





CONFESIONES DE UN CASUAL

_NACHO VIGALONDO

¿QUÉ HACE UNA CHICA COMO TÚ EN UN LABORATORIO SUBTERRÁNEO COMO ESTE?

En algo *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* es mejor que todas las anteriores entregas de la serie: el protagonista es tonto. Las secuencias cinemáticas entre misión y misión lo dejan bien claro: Toni Cipriani es un tonto que sólo sabe ir del punto A al punto B en línea recta, porque no conoce otro camino, y aunque esa ruta suponga un genocidio más o menos focalizado. Alguien que conduciendo, disparando y peleando es efectivo por insistente, y alguien que hace avanzar la trama a base de servilismo lineal. Si el jefe se tira por el balcón, yo voy detrás. Si se tira un misterioso desconocido que me acaba de llamar por teléfono... pues también.

En otras palabras, el protagonista de *Liberty City Stories* se comporta en las secuencias de vídeo exactamente como nosotros nos comportamos en el espacio jugable. En las anteriores entregas, por ejemplo en *San Andreas*, el protagonista, una especie de Conde de Montecristo *gansta*, se comportaba en los interludios cinemáticos como un tipo taciturno, sincero y calculador. Hasta que tomábamos el control de las misiones, y entonces el muchacho se arrojaba en bicicleta contra un tren en marcha o le pegaba una paliza a un desconocido con un rastrillo en plena vía pública.

Las secuencias de vídeo de *Liberty City Stories* son, en su tratamiento de la continuidad emocional del personaje, el opuesto absoluto de las cinemáticas del *survival horror* medio: Incluso en una obra maestra como es el *Resident Evil 4* los personajes bromean, ironizan y hasta flirtean en las secuencias de transición mientras nosotros todavía jadeamos tras haber perdido decenas de minutos y vaciado todas nuestras granadas buscando el delicado y minúsculo punto débil de un astuto enemigo final. En los *Silent Hill* ya es de chiste: dos desconocidos se encuentran en las alcantarillas del infierno y a las dos frases ya hablan con la vehemencia y familiaridad de unos jubilados en el parque.

Entiendo que el debate frecuente pueda ser más estúpido (si las secuencias de vídeo están resueltas con el motor gráfico del juego o no) o más inteligente (si realmente los videojuegos deben liberarse de estos residuos cinematográficos) pero, al menos por una vez, preguntémonos si necesitamos que, tras una buena hostia en la cara y diez agujeros de bala, a nuestro personaje no le queden ganas de soltar chistes malos ante una desconocida del tipo "*Buenas tetas, perdón... buenas tardes*".





El pack incluye una tarjeta con el navegador y un cartucho (en tamaño DS normal o Lite) con la expansión de memoria.

_EVIL PRINCESS

NAVEGADOR OPERA
INTERNET EN TU DS

YA ESTÁ DISPONIBLE EN LAS TIENDAS A UN PRECIO DE 39,95 EUROS

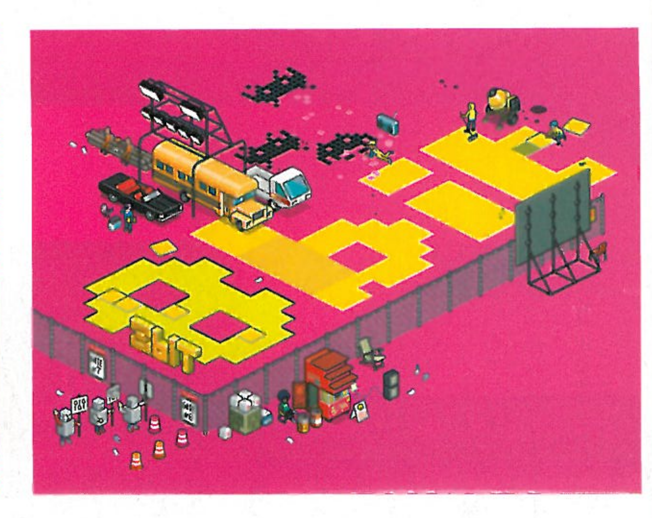
PSP incluía un navegador de Internet desde sus primeras versiones *firmware*. La portátil de **Nintendo**, por su parte ha sabido aprovechar muy bien las posibilidades del juego *on-line* con títulos como *Mario Kart* o *Animal Crossing* pero todavía no se había atrevido a abrirnos la ventana a la Red. Ahora, *Nintendo DS Browser* llega con el solvente respaldo de **Opera Sofware** y una ampliación de memoria, que solventa esos problemas a la hora de cargar muchos elementos en pantalla que nos obligaban a desactivar las imágenes al navegar con **PSP**. Aunque se le está achacando cierta lentitud, lo cierto es que sólo se hace tediosa la espera al conectar a la red para comenzar; a partir de ahí, el tiempo de carga de las páginas es bastante razonable y la navegación es una experiencia bastante gratificante gracias a la combinación de las dos pantallas y las capacidades táctiles de **Nintendo DS** con una interfaz muy intuitiva. Así, en la parte inferior de la pantalla táctil encontraremos una barra de herramientas a las que podremos acceder directamente con un solo toque de *stylus*. El navegador cuenta con opciones como ir atrás o adelante, acceder al historial o la lista de favoritos, buscar en la página o en Internet o ir al final y al principio de la página, aunque se echa de menos la posibilidad de tener abiertas varias webs en diferentes en pestañas como en *Firefox* o en el propio navegador de **PSP**. Dependiendo del sitio que estemos visitando será preferible optar por la Vista General, que coloca la página web en la parte superior reservando la inferior para ver en detalle la parte que queramos o el Modo SSR, que adapta las páginas a la anchura de las pantallas de **Nintendo DS,** que se transforman en una sola vertical. La mayor pega es que no podrás visitar sitios desarrollados en Flash, reproducir sonido o vídeos (olvídate de *YouTube*) ni visualizar archivos en PDF o cualquier otro formato que requiera *plug-in*. Aunque esto limita un poco la navegación, lo cierto es que es una herramienta perfecta para realizar alguna consulta rápida, visitar nuestra página de noticias preferida o hasta gestionar juegos *on-line* como *Ogame*. Todo ello, sin olvidar la comodidad que suponer contar con el teclado virtual en la pantalla táctil que facilita tareas tan cotidianas (y tan tediosas en **PSP**) como enviar un e-mail o introducir un comentario en un foro.

E-MAIL DE LOS RUMORES

//CYBERCLÁSICOS AGRIDULCES_Se comenta que podría estar en desarrollo una secuela esperadísima: System Shock 3. Al parecer, podría estar tras ello el equipo que desarrolló para Electronic Arts la adaptación de El Padrino.

//LA SECUELA QUE HACÍA FALTA_El mayor bombazo de Capcom para 2007 es nada menos que Street Fighter 4. Sin subtítulos rimbombantes, sin añadidos cutres: una secuela radicalmente nueva del clásico de la lucha old-school.

EL PASADO 7 DE OCTUBRE TUVO LUGAR EN EL MOMA NEOYORQUINO LA PREMIERE DE LA PELÍCULA 8 BIT, UN DOCUMENTAL QUE MUESTRA HASTA QUÉ PUNTO INFLUYE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN LAS CORRIENTES ARTÍSTICAS MÁS DE VANGUARDIA.



El cartel de 8 Bit, The Movie, perfectamente de acorde con la estética de la cultura del pixel que investiga la película.

8 BIT, THE MOVIE
JUEGOS Y VANGUARDIA

_STAN BY

El mundo de los videojuegos lleva ya alguna década dejando una huella visible en la cultura popular, influyendo no sólo a otros medios, como el cine o la publicidad, sino enquistándose suavecito y sin ruido en la corteza cerebral de más personas de las que son siquiera conscientes de ello. Hasta aquí, nada nuevo.

Hace unos años, comenzó a formarse en Nueva York una escena de músicos que usaban **GameBoys** hackeadas como instrumentos. **Marcin Ramocki** la acogió durante cinco años en su pequeña galería de arte en Brooklyn, vertexList, hasta que decidió documentarla. Acudió a **Justin Strawhand**, uno de sus alumnos de la Universidad de New Jersey, quien ha acabado codirigiendo y produciendo el film. Lo que iba a centrarse en los músicos de, comenzó a crecer fuera de control, al darse cuenta **Ramocki** y **Strawhand** de que aquello no era un fenómeno aislado, y que la referencia a los videojuegos estaba dándose de muchas otras formas.

Se asegura que *8 Bit* es una pequeña delicia en torno al impepinable impacto que el videojuego está teniendo sobre el arte en sus más variadas, altas o bajas, formas, capturando algunas rarezas como los hackeos de cartuchos de **GameBoy** de **Cory Arcangel**, propuestas musicales como las de **Teamtendo** o **Bit Shifter** (y dónde quedaron nuestros **Focomelos**, ¿eh?), fenómenos como los Machimina o las instalaciones de **Eddo Stern**. A juzgar por el trailer, no se equivocan, así que... corriendo a *YouTube*.

_JOHN TONES

XBOX LIVE VISION
MAS COSAS QUE OCUPAN SITIO

UNA WEBCAM, MENUDO INVENTO, DIRÁN ALGUNOS. BUENO, NO NOS PRECIPITEMOS: XBOX LIVE VISION PROMETE SER BASTANTE MÁS QUE SIMPLEMENTE UNA CAMARITA.

De acuerdo, la utilidad inicial es exactamente la misma que la de una webcam de **PC**, pero con dos ventajas: primero, su instalación es sumamente sencilla (vía USB) y perfectamente asimilable por la **Xbox 360**. Segundo, **Microsoft** ha anunciado planes de implementación total de la cámara en el entorno de **XBox Live**: ya permite su uso en videochats (entre dos personas que la posean, eso sí), usarlo para poner una imagen propia en la ficha del Gamertag y jugar con dos juegos quizás demasiado pendientes del ya veterano *EyeToy* de **Sony**, pero que apuntan logros futuros: *UNO* y *Totemball*.



Videos en VGA 640H x 480V a 30 cuadros por segundo y fotografías a 1,3 megapixeles. Toda una joyita de alta tecnología.

//EL TÍPICO RUMOR CASI CONFIRMADO_Pero no del todo: Microsoft pondrá a la venta estas Navidades un pack de Xbox 360 + reproductor HD DVD + alguna peliculilla a un precio monstruoso, pero atractivo en esos meses de locura consumista.

//LOCURA A ALTAS VELOCIDADES EN PS3_Este es que es de lógica: la división británica de Sony se encuentra preparando una nueva entrega de Wipeout. Francamente, lo extraño sería que no lo hicieran...





DUKE NUKE'EM PARA SIEMPRE

Nosotros tampoco sabemos cuándo verá la luz la esperada continuación de las aventuras de *Duke Nuke'em* (¿antes que **PS3** en Europa?), pero parece ser que desde **3D Realms** tienen toda la intención de llevar el clásico *Duke Nuke'em 3D* a **Xbox Live Arcade**, tras el éxito cosechado por *Doom*, y a poco que **Microsoft** muestre un mínimo de interés. Según **Joe Siegler**, empleado de **3D Realms**, "*Hablamos de ello y nos entusiasma la idea, pero no tenemos tiempo de hacer la conversión nosotros mismos ni sabemos si Microsoft realmente lo querrá.*" Siempre puede adaptarlo **Nerve**, como *Doom*. Ahora la cuestión es: ¿cuál de los dos saldrá antes? ¿*Duke Nuke'em 3D* o *Duke Nuke'em Forever*?



CIEN GIGAS

La competencia entre consolas empieza a dejarse notar. Según se anunció en el pasado **X06** celebrado en Corea del Sur a mediados de octubre, **Microsoft** prepara un nuevo disco duro de 100 GB, que además de plantar cara a los 60GB de **PS3**, permitirá que aquellos que guardan cada expansión (el *Chapter 2* de *Ghost Recon Advanced Warfighter* ocupa la friolera de 725 MB), cada juego y cada demo no tengan problemas de espacio.

CUATRO MILLONES

Los números del servicio on-line de **Microsoft** son apabullantes: actualmente aglutina la friolera de cuatro millones de usuarios alrededor del mundo, y más de dos mil millones de horas de juego desde su debut en 2002. Según los cálculos de **Microsoft**, para junio del año que viene habrán alcanzado los seis millones de usuarios, y cuentan con más de mil propuestas de contenido variado para el catálogo de **Live Arcade** de todo tipo de desarrolladores.

X06

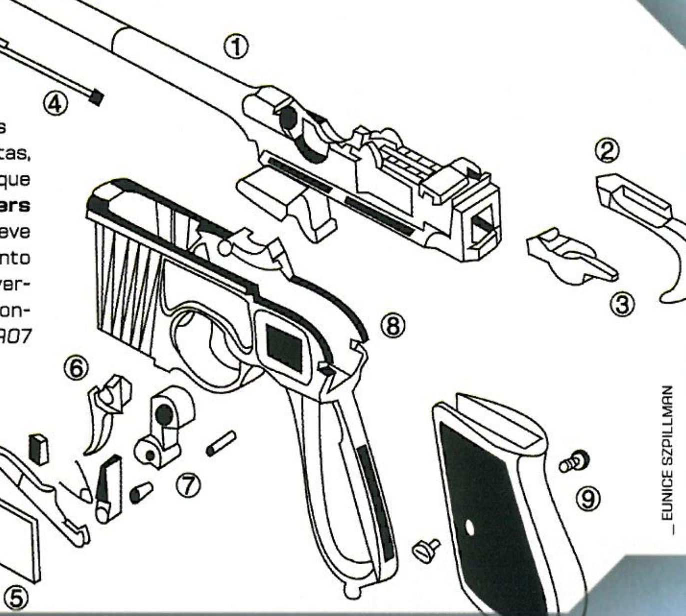
LIVE DESDE X06

NOVEDADES PARA EL ON-LINE DE XBOX

_CHAIKO

LAS NOVEDADES DEL GTA IV LLEGAN CON CUENTAGOTAS, PERO SIN DUDA ALGUNA DE ELLAS TENÍA QUE CAER DURANTE EL ESPERADO X06. NO FUE LA ÚNICA NOTICIA SOBRE XBOX LIVE

En el pasado **X06** celebrado en Barcelona a finales de septiembre, quedó claro que **Microsoft** sigue apostando fuerte por el servicio de juego on-line de su consola, y que las compañías perciben la importancia de este servicio a la hora de desarrollar sus juegos. La noticia bomba llegó de la mano de **Rockstar**, que anunció el lanzamiento de dos expansiones para *GTA IV* vía **XBOX Live**, al poco tiempo de lanzarse el juego, y de forma exclusiva para **360**. A un año vista (el juego se lanzará el 19 de octubre de 2007 en Europa) no se conocen muchos más detalles de tales expansiones, pero prometen aumentar una experiencia de juego que ya de por sí será mastodóntica. Ahora bien: ¿se trata realmente de expansiones, o tan sólo han dividido el juego para venderlo por partes? El tiempo dirá. Por otro lado **Microsoft** anunció un acuerdo con *Avalanche*, creadores del célebre *City of Heroes* para **PC**, para realizar nada menos que un MMO basado en el Universo Marvel, que con el carisma de héroes y villanos de **Marvel** dejará *World of Warcraft* en una fruslería. **Xbox Live Arcade**, por su parte, contó con el lanzamiento estrella de *Doom* durante el evento, con los modos cooperativo y *deathmatch* como protagonistas, y una conversión *pixel-perfect* de un juego que impactó el medio como pocos. **Codemasters** anunció otro bombazo: el lanzamiento en breve del ansiado *Sensible Soccer*, contando tanto con los gráficos originales como con una versión en alta resolución, además de juego online. Seguramente el rival para *PES6* y *FIFA07* que nadie esperaba. Además, el acuerdo con **Codemasters** se extiende a otros títulos aún sin revelar (nosotros soñamos con algún nuevo título de *Dizzy*). Por último un montaje en vídeo anunciaba varios de los títulos que estarán disponibles en **Live Arcade** a lo largo de los próximos meses: *Lumines Live!* (ya disponible), *Ultimate Mortal Kombat 3*, *Small Arms*, *Mutant Storm Empire*, el mítico *Defender*, *Assault Heroes*, *Heavy Weapon*, *Carcassonne*, *Alhambra*, *Settlers of Catan*... Con títulos para todos los gustos como estos, los miércoles no dejarán de estar marcados en rojo en nuestro calendario.



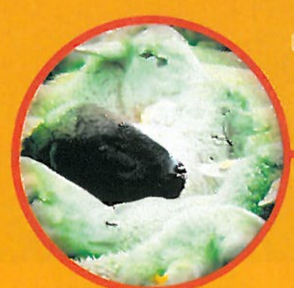
GTA IV en partes. Desmontable en amanosos capítulos descargables.

LO NECESITAMOS EN XBOX LIVE

TMNT



Tras darnos de leches con un bielorruso en *Street Fighter II' Hyper Fighting* y recorrer oscuras mazmorras con otros tres desconocidos en *Gauntlet*, nos viene a la memoria un juego ideal para **Live Arcade**: *Teenage Mutant Ninja Turtles*, de **Konami**. Un *beat'em-up* de la vieja escuela hermoso, extenso, y lo que es más importante: ofrece la posibilidad de utilizar a las cuatro tortugas a la vez. *Cowabunga!*



LAS OVEJAS NEGRAS DEL SECTOR. PROGRAMADORES INDEPENDIENTES, IDEAS VANGUARDISTAS... LOS JUEGOS NO NACEN EN LAS JUNTAS DE ACCIONISTAS_

ALAN GORDON TIENE UNA OBSESIÓN COMPARTIDA CON BUENA PARTE DEL STAFF DE XTREME: LOS ZOMBIS. EL ÚLTIMO JUEGO QUE HA PUESTO EN LA RED TRATA, PRECISAMENTE, DE LO QUE TRADICIONALMENTE SE HACE CON ELLOS. MATARLOS. MÁS.

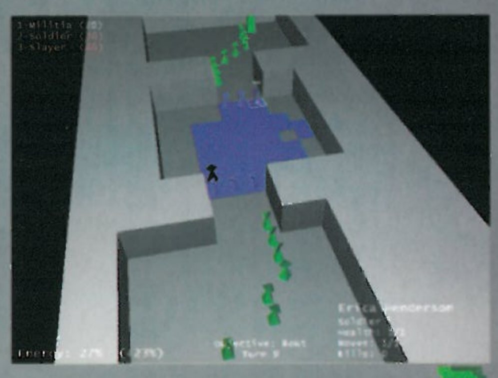
ZOMBIE CITY TACTICS

_STAN BY

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **ALAN GORDON**
_GÉNERO **ESTRATEGIA** _PRECIO **0€**
_DÓNDE **HTTP://SECRETBLENDER.BLOGSPOT.COM**

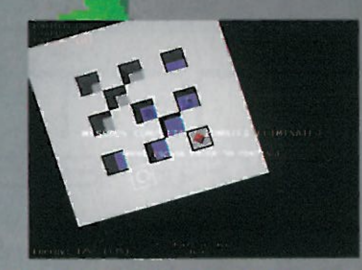


Los más atentos a la Red se habrán topado con alguno de los simuladores de apocalipsis zombi que corren por esos mundos digitales, tales como *Zombie Infection Simulation* o *Zombie City* en alguna de sus versiones, en los que el espectador contempla, a vista de pájaro y sin posibilidad de acción, cómo una plaga zombie asola una ciudad. **Alan Gordon**, un joven programador americano, hizo su propia adaptación en 3D y, tras varias versiones, dio el siguiente paso, no vamos a decir que lógico, pero sí interesante: *Zombie City Tactics*, la conversión del simulador en un delicioso y adictivo juego de estrategia por turnos.
Zombie City Tactics plantea al jugador una serie de escenarios - tableros divididos en casillas -, en los que hay que derrotar a los zombis comiendo fichas, como si de unas damas o ajedrez *powerupeados* se tratara.
El jugador dispone de tres tipos de unidades: milicia, que se comportan como peones de ajedrez; soldados, que pueden moverse o disparar a una casilla contigua, y exterminadores, los cuales mueven dos casillas o una «comiendo». La gestión de recursos es vital, y aquí es donde entra el componente táctico: al conquistar terreno, el jugador dispone de más energía para comprar nuevas unidades y colocarlas en cualquier casilla que le pertenezca. Como los zombis también cuentan con diferentes unidades - algunas con movimiento extra, otras más resistentes -, la elección de cuánto territorio tomar y qué tipo de unidades usar en cada tablero, según se desarrolla la acción, es la que determina el éxito o fracaso de cada escenario. Cien, en total, por cierto, los cuales presentan misiones que van desde la aniquilación total a la conquista rápida de localizaciones o la protección de civiles.
El porqué la palabra «zombie» en el título podría parecer una cuestión aleatoria, especialmente en cuanto a grafismo se refiere, pero tiene su aquel: los enemigos son verdes (¡!), se reproducen de forma incesante y atacan sin mucha estrategia. *Zombie City Tactics* entronca así con una de las constantes del *survival zombie*: el enfrentamiento contra un enemigo infinitamente superior en número. Más tonto, claro. Pero, ¿puede la inteligencia vencer a la superioridad numérica?



Entre los escenarios diseñados por Alan Gordon llama la atención una imitación de tablero de ajedrez. No seas tonto: ellos no siguen las reglas_





Para avanzar rápido y superar la misión en el menor número de turnos posible, hay que sacrificar unidades a las que llamas por su nombre. Quién dijo que dirigir tropas era fácil_

ES GRATIS

PONG: THE TEXT-BASED GAME

HTTP://WWW.KARBER.NET/TEXTBASED/PONG/



En cuanto a videojuegos se refiere, la infancia de algunos está marcada por hitos indiscutibles, entre los que destacan los primeros arcades jugados de prestado en consolas ajenas, o las primeras aventuras conversacionales, de gráficos rudimentarios y perturbadores... Poco tienen que ver unos con otros, claro. De ahí que una extravagancia como *Pong: The Text Based Game*, de *Karber.net*, sea no ya una cuestión de capricho, sino de puros huevos. Este *Pong* textual describe en un par de párrafos el transcurso de la jugada, con indicaciones de hacia dónde va la pelota, y tres opciones: subir la paleta, bajarla, o dejarla fija. La versión de **Nikke Lindqvist** se adereza con un trasunto del entorno gráfico clásico. Puede parecer una fruslería, pero hay un algo hipnótico en este... ¿arcade conversacional? Sólo pronunciarlo da escalofríos.



Adivina qué está pensando el protagonista en esta tesitura vital_

_POR JOHN TONES

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

PODEMOS DECIRLO SIN MIEDO A EQUIVOCARNOS: CAPCOM ES GRANDE DE NUEVO. DESPUES DE UNOS AÑOS DE TRAYECTORIA ERRÁTICA, VUELVE A LA GLORIA



Esta especie de raspas de pescado voladoras atacan en grupos de varios cientos. Literalmente._

Aunque en realidad, **Capcom** nunca se ha ido del todo. Pero hemos sufrido temporadas en las que, salvo recopilatorios de glorias pasadas y alguna secuela de compromiso de *Resident Evil* o *Devil May Cry*, se echaba de menos a la grandiosa **Capcom** que reinó en los ochenta y que reformulaba constantemente el concepto que los jugadores teníamos de «acción arrolladora». Personalmente, me gusta fijar el inicio de esta nueva etapa de gloria que vive **Capcom** en los primeros juegos del recientemente aniquilado **Clover Studio** y el lanzamiento del increíble *Resident Evil 4* para **GameCube**. Desde ahí, hacia arriba con un equilibrio perfecto entre rarezas (*Killer 7*), más recopilatorios emblemáticos (los de clásicos para **PSP**), increíbles refritos de clásicos (*Ultimate Ghosts'N Goblins*) y nuevos clásicos instantáneos, como lo están siendo sus juegos exclusivos para **Xbox 360**. Al increíble *Dead Rising* se suma este **Lost Planet** cuya demo de dos niveles lleva unos meses alojada para su descarga gratuita en **Xbox Live** y del que ahora hemos tenido la oportunidad de jugar a seis niveles completos. Pues bien: nuestras expectativas se han multiplicado. **Lost Planet** es acción perfecta y demoledora de la de toda la vida, pero aprovechando las posibilidades gráficas y la velocidad de gestión de datos que permite la nueva generación.
Gracias a la *preview* a la que hemos jugado, hemos averiguado más datos acerca de

NO HAREMOS EL LAMENTABLE CHISTE DE «LOST PLANET: UN JUEGO QUE TE DEJARÁ HELADO»

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
PRIMER TRIMESTRE 2007

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

XBOX 360

_GÉNERO **ACCIÓN BAJO CERO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_JUGADORES **1-32**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.CAPCOM.CO.JP/LOSTPLANET/**



Agudeza visual: detecte el punto débil del bicharraco_

Ni el ingenio de un Oscar Wilde haría justicia describiendo esta situación_

SEÑALES

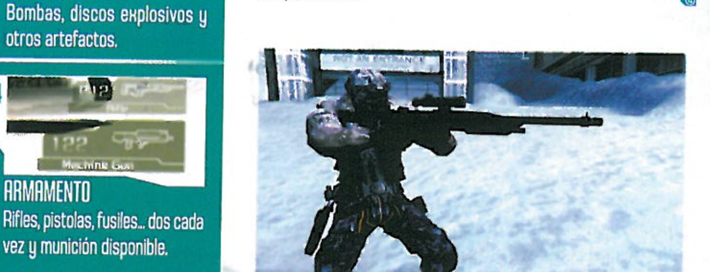
1 **ENERGÍA**
Vida restante y aún más importante: temperatura corporal.

2 **RADAR**
Se muestran los focos de calor cercanos al protagonista.

3 **EXPLOSIVOS**
Bombas, discos explosivos y otros artefactos.

4 **ARMAMENTO**
Rifles, pistolas, fusiles... dos cada vez y munición disponible.

la historia que vertebra el juego: el planeta del título es prácticamente una tundra helada en el que han intentado instalarse los humanos desde hace mucho tiempo. La persistente presencia de unos agresivos monstruos gigantes, los Akrid, ha impedido durante años que nos instalemos allí, pero la invención de los Vital Suit, una especia de mechas con gran potencia de fuego que pueden plantar cara a los gargantuescos insectos comienza a decantar la balanza a favor de los humanos. El protagonista, Wayne (poseedor de los rasgos faciales del actor coreano **Lee Byung-Hun**, que los aficionados al cine oriental conocerán por películas muy premiadas y taquilleras en su país de origen como *Joint Security Area* o *Three Extremes*), es un joven amnésico que investiga la muerte de su padre, aniquilado en combate contra los bichos, y la existencia de un artilugio llamado Ojo Verde que podría dar pistas acerca de los primeros pasos de los humanos en el planeta.



Dos armas es el máximo permitido para portar simultáneamente. Nadie ha hablado del tamaño_

¿Cómo son los *final bosses* de un juego en el que todos los enemigos son del tamaño de un *final boss*?_

EN CUATRO LÍNEAS

La ambientación gélida es la clave de esta mezcla de exterminio de gusarapos y conducción de mechas.

QUÉ CUENTA

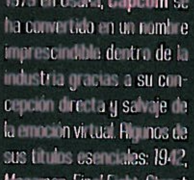
En el futuro, la humanidad intenta instalarse en un planeta helado, pero la presencia de monstruosos insectos lo impide. Un joven amnésico indaga en los orígenes humanos en ese planeta.

SI FUERA UNA CANCIÓN SERÍA «LA CUCARACHA»



LOS CREADORES

CAPCOM



Creada nada menos que en 1979 en Osaka, **Capcom** se ha convertido en un nombre imprescindible dentro de la industria gracias a su concepción directa y salvaje de la emoción virtual. Algunos de sus títulos esenciales: 1942, *Megaman*, *Final Fight*, *Street Fighter II*, *Ghosts'N Goblins*, *Strider*, *Resident Evil*, *Devil May Cry*, *Dead Rising*...



No tan descomunales como los Akrid, pero a veces incluso más letales. Cuidado con los Piratas de la Nieve_



EL ATAQUE DE LOS BICHOS DE CINCUENTA PIES DE ALTURA

Cuando **H. R. Giger** creó las ilustraciones que acabaron inspirando el diseño del mítico extraterrestre Alien, de la igualmente mítica película de **Ridley Scott** de 1979, sabía muy bien qué provocaría un terror irracional a nivel global, independientemente del país o cultura del espectador: un insecto. Por eso el Alien parece una cucaracha gigante, y por eso el inquietante y aún ignoto mundo de los insectos ha sido parte importante de la cultura de lo Fantástico a la hora de evocar terrores de todo tipo.

¿Y si además el insecto es monstruosamente grande? Popularizados en los años cincuenta, esa época de metáforas como castillos arrasando ciudades de todo el mundo, los insectos gigantes amenazaron a la Humanidad como fruto de radiaciones atómicas o de experimentos enloquecidos: *Them!*, *Tarantula* o *The Black Scorpion* son las respuestas norteamericanas a las películas de Godzilla japonesas o, por no movernos de los bichos, las peripecias de la polilla gigante Mothra. Todo ello forma parte del grueso de influencias que recoge **Lost Planet**, aunque ninguna es tan obvia como *Starship Troopers*, la extraordinaria sátira bélica de **Paul Verhoeven** inspirada en la novela del mismo nombre de uno de los grandes de la ciencia ficción literaria: **Robert E. Heinlein**. No solo hay puntos argumentales en común (aunque la ambientación de S.T. es abiertamente desértica), sino que la sensación de vaciar cientos, miles de balas sobre una cucaracha gargantuesca que profiere alaridos de otro mundo ha sido perfectamente replicada.



Arriba, Starship Troopers. Abajo, un diseño de H. R. Giger_



GIANT SPIDER STRIKES! CRAWLING TERROR 100 FEET HIGH
TARANTULA!
JOHN AGAR MARA CORDAY LEO G. CARROLL

The WASP WOMAN

La ciencia-ficción de los cincuenta, obsesionada con los tamaños cambiantes_

EL CUCAL NO SIRVE PARA ESTOS BICHOS. EL PLOMO, COMO TE DESCUIDES, TAMPOCO

DISPARANDO INSECTOS

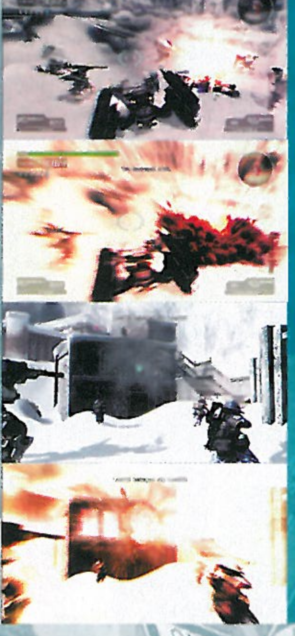
Lost Planet: Extreme Condition es un juego de acción frenética, con caminos bien marcados y pocas bifurcaciones. Avanzar, eliminar a unas decenas de Akrids, seguir avanzando... es tan sencillo como eso, pero a la vez se esfuerza en convencer al jugador de que hay formas y formas de hacer lo mismo de siempre. Por ejemplo, y brillando con luz propia, el aspecto gráfico: las inmensas tundras, desoladas, de inquietante y silenciosa belleza. La eterna nieve y las abundantes tormentas. En contraste, las oscuras cavernas donde se refugian las numerosas especies distintas de los Akrid. También solitarias, pero de otra manera. Ocasionalmente, edificios derruidos que recuerdan que una civilización intentó habitar el lugar. Se podrá entrar en ellos, atravesar los pasillos en ruinas y, a causa del efecto de las tormentas y la nieve, será perfectamente posible (y a veces el único camino) entrar por una puerta y salir por una ventana. Estas zonas descivilizadas recuerdan a películas apocalípticas en versión a ciento veinte bajo cero, como una especie de



DISEÑOS EN LA NIEVE

Interiores climatizados que recuerdan a una nave espacial, construcciones gigantescas con aspecto de bóvedas alienígenas o inmensos templos de cemento: ***Lost Planet Extreme Condition*** es una oda a la arquitectura desbordada y algo decadente. Mitad futurista, mitad parte de un pasado que no volverá, lo que hemos podido ver del juego hasta ahora no precisa de enemigos titánicos para dejarnos boquiabiertos.

No parece que en este paraje nevado vaya a aparecer un San Bernardo con un barrilito de ron colgado del cuello_



EVERYTHING GOES BOOM!
Las explosiones de **Lost Planet** son poesía en movimiento. La culpa la tienen unos cuidadísimos efectos que perfilan y mejoran todas las escenas de acción. Otro ejemplo son todos los efectos de desenfoque que dan profundidad a los escenarios.

Doce Monos en la Antártida. En todos estos sitios, y suponemos que en otros que nos quedan por ver, el silencio suele romperse por los constantes tiroteos que propicia Wayne para defenderse de los monstruosos habitantes del planeta y de los Piratas de la Nieve, antiguos colonos del planeta que se están instalando en él por las bravas.

La ambientación helada da al juego no sólo un aire especial, sino una dificultrad añadida: la energía vital de Wayne se calibra por la típica barra que desciende cuando somos alcanzados por los enemigos, y por una combinación de vitalidad (que se renueva continuamente) y temperatura (que desciende sin pausa, y a mayor velocidad cuando Wayne es alcanzado). La búsqueda de fuentes de calor se convierte en meta constante, y el disparo a depósitos de combustible ya no sólo es un modo de hacer más daño con menos esfuerzo, sino un modo rápido de evitar la congelación prematura. El armamento de Wayne es poderoso y apropiado para el tamaño de sus enemigos: abundan los bazookas y lanzacohetes, y hemos podido disfrutar de dos clases distintas de explosivos. Esta artillería encuentra un perfecto complemento en un lanzagarfios muy apropiado para escalar por la nieve y por la roca. Aparentemente, esto no facilitará una exploración completamente abierta del entorno, sino que simplemente facilitará el acceso a zonas del camino a las que no lleguemos por nuestro propio pie.

Y los mechas (más bien Vital Suits o VS). En realidad, era una decisión lógica: hay insectos de un tamaño tan absolutamente demencial que hasta los lanzamisiles se quedan cortos: los VS tienen mayor potencia de fuego, capacidad de vuelo y de transformación en otros vehículos (por ejemplo, una moto de nieve con ametralladora incluida) y, sobre todo, llevan al juego a una escala diez veces más grande de la que sería posible con nuestro héroe a pie. Una decisión que en principio puede antojarse como descabellada, pero que a poco que se piense, acaba revelándose como la única sensata si se quiere respetar la insólita magnitud de los combates.

Pulido en lo gráfico hasta un extremo pocas veces visto, fluido y trepidante, **Lost Planet** es un título que cuenta con todas nuestras simpatías: jugabilidad de la vieja escuela para un artefacto que es tecnología punta. Y eso que aún no hemos probado uno de los factores que más va a dar que hablar del juego: hasta 32 jugadores disparándose en la nieve vía **Xbox Live**. Como bichos.

..._game over

LEJOS DE SER UN JUEGO DE MECHAS, LOS EXOESQUELETOS SON BÁSICOS

RESPUESTAS Y PREGUNTAS

¿Por qué tiene tan buena pinta Lost Planet?
Es **Capcom**. O indagando un poco más, es **Keiji Inafune**: el director del juego también fue creador de Megaman y ha encabezado títulos como Resident Evil 2 y 4, Onimusha y Dead Rising.

Parece un tipo solvente. ¿Por qué no habéis hablado del On-line?
Porque no lo hemos probado. La preview que tenemos no está preparada para ello, aunque se rumorea que pronto habrá una demo multijugador en **Xbox Live** poco antes de que salga el juego. Lo que sí se sabe es que habrá multijugador cooperativo y competitivo para nada menos que 32 jugadores.

Madre del amor hermoso.
Sí, eso nos parece a nosotros.



LA CARA OCULTA DE... GUITAR HERO II

_STAN BY

EN REDOCTANE SE HAN PUESTO MUY TIQUISMIQUIS Y HASTA PARECE QUE LE ESTÁN COGIENDO GUSTO A LOS JUZGADOS. YA DICEN POR AHÍ QUE QUIEN CON NIÑOS SE ACUESTA...

GUITAR HERO EN 360

Dramas y desencantos a un lado, todos los que nos hemos dejado los dedos con la primera entrega esperamos con ansia la salida de ***Guitar Hero II***. Pese a la actitud de nuevo rico de **RedOctane**, la nueva entrega será compra segura, y más ahora que ya se ha hecho oficial que tendrá versión para **Xbox 360**. Traerá un controlador diferente, llamado X-Plorer (¡réplica de la Gibson Explorer!), aunque de momento, y por desgracia, parece que no va a ser inalámbrico como muchos esperaban. Eso sí, desde **RedOctane** ya han comentado que la idiosincrasia del bazar de **Xbox Live** y las capacidades de almacenamiento de la consola de **Microsoft** ofrecen *«posibilidades ilimitadas»* para contenido descargable. Entendemos, claro, que se refieren a nuevos repertorios de canciones. Entre eso y los modos multijugador mejorados... los pelos como escarpias, oigan.



HÁZTELO TU MISMO

Un indicativo del éxito de cualquier creación son los sucesivos homenajes, reciclajes, imitaciones y, en esto de los videojuegos, los clones. A *Guitar Hero* no han tardado en salirle unos cuantos frutos del *do it yourself*:

Frets On Fire es un *freeware* tan consciente de su condición de versión alternativa que traslada el fetichismo por la guitarra al teclado... del ordenador. El logo de *FOF* es precisamente un «teclista», ya que no tiene soporte para el controlador de **PS2**. *FOF* incorpora su propio *set-list* y permite importar cualquier canción del disco duro. Si la pista de guitarra está por separado, mejor. También pueden importarse las originales de *Guitar Hero*, pero advierten que el proceso es lento, lento y sí, lento.

Más de andar por casa es *Freetar Hero*, sólo ejecutable desde la web, aunque incorpora un editor de canciones y secuencias de punteos. O *VgsPlayer*, un *trainer* que permite leer el DVD del juego original en el **PC** y hasta ralentizar el tempo de las canciones mediante auténtico *time-stretching*.

Más curiosos son los hackeos en torno a *Guitar Hero* y su controlador. Entre quienes han fabricado controladores caseros a partir de guitarras de juguete, y quienes pretenden usar guitarras reales con el juego original, destacan **Travis Chen** y **Sunny Chan**, dos estudiantes de la Universidad de California. Bajo el nombre de *Guitar Hero Hack* han desarrollado un *plugin* para el secuenciador digital *Max/MSP* con el que la SG de *Guitar Hero* permite cargar un *sample* o sonido distinto en cada botón, un total de cinco bancos diferentes seleccionables a través del botón de Select, y hasta grabación de *loops*. En **RedOctane**, según algunas publicaciones, ya les han dicho que cuando quieran trabajo, sólo tienen que llamar a su puerta. Generosos que son.



¿Son bonitos, verdad? Esos controladores de ahí arriba con su forma de flecha, sus llamas, sus camuflajes... Pues a **RedOctane**, creadores de *Guitar Hero*, y sus nuevos socios, **Activision**, no les han hecho maldita la gracia: el pasado Septiembre presentaron una demanda contra ***The Ant Commandos*** – los fabricantes de esos controladores – por violación de marca registrada y *copyright*, competencia desleal, publicidad y prácticas engañosas... Todo lo violable y algo más, vaya. **RedOctane** exige que **The Ant Commandos (TAC)** deje de fabricar y distribuir las guitarras, recupere todas las vendidas y las entregue, junto al *stock* existente, para su destrucción, además de percibir el total de los beneficios generados.

La demanda se basa en que **TAC**, supuestamente, ha copiado el diseño de las cajas para sus productos y ha usado sin permiso material protegido por copyright *«en un intento de confundir al consumidor»*.

No es que nos guste ser puñeteros –bueno, sí, demonios, claro que nos gusta– pero habría que recordar que **RedOctane** empezó, precisamente, fabricando periféricos no oficiales para juegos de otras compañías. Véanse, sin ir más lejos, los *dance-pads* que comercializó la compañía americana –la serie **Ignition**–, los cuales, en alguna de sus versiones, copiaban sin mucho tapujo los colores y diseños de los propios del *Dance Dance Revolution* de **Konami**. Precisamente esta compañía japonesa interpuso en 2005 una demanda –sin resolución a día de hoy– contra **Roxor**, desarrolladora del juego *In The Groove*, en la que meses más tarde incluiría también a **RedOctane** por la distribución de *In The Groove 2*. Y, atención, básicamente por los mismos motivos por los que estos últimos han comenzado acciones contra ***TAC***.

No queda aquí la cosa: semanas después de que la noticia de la demanda levantara más de una ampolla, **TAC** presentó a su vez una contestación a la demanda denunciando a **RedOctane** y ***Activision*** por violar las leyes *anti-trust* norteamericanas, ya que el juego *Guitar Hero* no puede comprarse sin el controlador, impidiendo así la libre competencia en cuestión de periféricos.

Lo cierto es que los controladores de **TAC** son una preciosidad, hay más variedad (formas, colores) y mejoran, dicen, al oficial: los hay inalámbricos, los botones están mejor situados (para evitar lo que parece un mal bastante extendido entre jugadores: pausar el juego sin querer), la barra de trémolo es más sensible y resistente... Y vienen con una serie de accesorios que, realmente, complementan perfectamente el espíritu *über-rockero* de *Guitar Hero*: *gig-bags* para transportar la guitarra, a imitación de los reales, y hasta un amplificador.

La última palabra la tienen los juzgados americanos, claro, pero a este ritmo vamos a tener que empezar en **Xtreme** una sección sobre ironías y desvergüenzas judiciales varias en el mundo del videojuego. Porque no es ya que el pez grande se coma al pequeño, sino que a éste, en cuanto le sale un poco de pelusilla en el bigote, le entra un hambre que ni el mismísimo Galactus.

LOS JUECES DECIDIRÁN SI EN REDOCTANE SE HAN PASADO DE LISTOS_

MORTAL KOMBAT

15 AÑOS DE AUGE, CAÍDA Y RESURRECCIÓN

BEN REILLY

LA CREACIÓN DE BOON Y TOBIAS FUE LA RESPUESTA OCCIDENTAL A JAPÓN EN LA LUCHA, EL GÉNERO QUE LIDERABA LAS RECREATIVAS. CREADORA DE POLÉMICAS Y SALVADORA DE LA INDUSTRIA, LA SAGA MORTAL KOMBAT CUENTA CON MILLONES DE FIELES ADEPTOS, PARA UNA RELIGIÓN QUE HA SIDO TESTIGO DE LA HISTORIA PIXELADA.

Mortal Kombat I, Mortal Kombat 4 y Mortal Kombat: Deadly Alliance: tres capítulos que ilustran el nacimiento, el fracaso y la recuperación con éxito de la saga de Midway_

De Goro a Moloch, toda una tradición de jefes finales gigantescos, de aspecto monstruoso y casi invencibles. ¿Quién necesita magias cuando puedas machar a tu enemigo con una sola mano?_

Elementos definitorios de una saga: violencia brutal, desmembramientos y sangre, mucha sangre. Los fatalities y las críticas de los bienpensantes elevaron a Mortal Kombat al estrellato de los arcades_

«¡He tenido un sueño!»

Allá por principios de los 90, bastaban dos palabras para que todos se inclinaran: *Street Fighter II*. Mientras tanto, en la Ciudad del Viento... un jovenzuelo que había pasado años jugando a juegos como *Karate Champ*, también veía más allá de los *sprites* de nombres como Ryu, Ken o Chun Li. *«Yo podría hacer algo mucho mejor»*.

Ed Boon era un joven experto en entornos jugables, y su amigo **John Tobias** sabía diseñar, dibujar, y hasta escribir historias más que apañadas. Juntos consiguieron dar forma a un proyecto que databa de 1989. El equipo recurrió a la incipiente pantalla azul. Ante ella filmaron a los protagonistas del juego, expertos en artes marciales y diversos actores con los disfraces de los personajes. Eran los prototipos de acción de la época: Johnny Cage comenzó como un clon de Van Damme, Liu Kan era una obvia reiteración de Bruce Lee, y los ninjas parecían dignos del plantel de la **Cannon**. Un único actor repetía luchador o realizaba movimientos para varios de ellos. Un total de siete personajes, un jefe final, un personaje oculto y Goro, el jefazo de cuatro brazos creado por *stop-motion*. Se añadieron los escenarios, la señal se pasó de vídeo a píxeles, y listo, un juego con los gráficos digitalizados más sorprendentes del mercado.

Pero **Boon** quería ir más allá. Aplicó al juego los manierismos de las películas de artes marciales con su violencia hiperbólica, una violencia que, por exagerada, resultaba divertida: luchadores empalados, desmembramientos y una nueva entrada en la historia del medio. Los *Fatalities*, exigentes movimientos finales que permitían ejecutar al rival de una forma explícita y muy *gore*. Los buitres de la corrección política no podían faltar a la cita.



AMOR POR EL HUMOR_

«Ya están con el Síndrome Ninja», decían los fans al ver distintos luchadores que eran simplemente un sprite con nuevos colores. En **Midway** siempre han tenido un sano ambiente de cachondeo, reflejado en la saga: el luchador Noob Saibot nace de los apellidos de **Ed** y **John**. El clásico «Toasty», grito de guerra de los programadores, fue introducido a partir de M.K. II, con la cabeza del responsable de sonido, Dan Forden, en una esquina. Ovnis, Babalities, cameos de Ed Boon... una lista inagotable que resume las claves la saga: buen humor y ganas de diversión_

LA POLÉMICA FUE LA CLAVE DEL ÉXITO DE MORTAL KOMBAT_

Era un juego para tipos duros, también por sus combos moviendo atrás y adelante el *stick*, ataques aéreos, y, en general, un matiz estratégico inédito. Aquel que echase una moneda a la recreativa tragaba saliva, sabía que le esperaba un reto intenso y peligroso. En 1993 impuso su mandato con el *Mortal Mondays*. Un atractivo port para **Super NES**, aunque censurado, una digna versión para **Megadrive**, **Mega CD**, **Amiga**, **Master System**, **Game Boy**, versiones pirata para **NES**... *Mortal Kombat* era el Atila del sector.



Los Fatalities evolucionaron a golpes simpáticos, como las transformaciones en bebé, a los complicados pero geniales Animalities_

Mortal Kombat 4 nació en tierra de nadie: intentó adaptar
les en dos dimensiones a la nueva ola de juegos de luc

LOS 90 SON NUESTROS

1993: el mundo exige una continuación. *Mortal Kombat II* aportó una paleta de colores más oscura, unos luchadores más definidos y nuevos movimientos, permaneciendo intacto el sistema de combates. «*¡Más!*», clamaban los fans. Más luchadores, que aportaban mayor originalidad por su diseño: Jax y sus brazos metálicos, el grotesco Baraka (el secreto de su *look*: una máscara de Nosferatu con dientes postizos) o Kintaro, otra joya de la *stop-motion*. Como réplica a los bienpensantes censores se incluyeron los *Babalities* y *Friendship*, transformaciones en bebé y regalos respectivamente que no fueron muy del agrado de los fans. En todo caso, «éxito» se queda pequeño para *M.K.II*. Los muebles de la recreativa tenían dispositivos de seguridad para que no se robase la placa madre. Ventas millonarias en todas las consolas: **Super NES**, ya sin censura, **Megadrive**, **Game Gear**, **Game Boy** y una versión exclusiva de Japón para **PSone** y **Saturn**. Esta conversión se cotiza de forma disparatada en Internet.

Mortal Kombat III rizó el rizo. Los personajes eran totalmente digitales de nuevo, y se optó por una ambientación más contemporánea, tanto en los escenarios como en muchos de los luchadores. Las críticas al sistema de combate empezaban a pesar, y así se introdujeron combos predefinidos, el botón Correr, varios *Fatalities* por personaje, escenarios 3D con decenas de elementos móviles y dobles pisos... Todo para y por el jugador. Y tras varios rumores, esta vez sí, se incluyeron las transformaciones en bestia llamadas *Animality*, que requerían un movimiento piadoso previo que devolvía algo de salud al enemigo derrotado. Rostros nuevos como Stryker, Nightwolf o los robots Sektor y Cyrax. *M.K.III* fue sobreexplotado en los *ports*, con conversiones para las consolas de 8 y 16 bits, estreno en **Playstation** y **Saturn** y dos actualizaciones: *Ultimate Mortal Kombat* para recreativas y *Mortal Kombat Trilogy* en **PSone**, **Saturn** y **Nintendo 64**.

CADA NUEVO CAPÍTULO DE LA SAGA ERA AMO Y SEÑOR DE LOS RECREATIVOS_

OTROS KAMINOS_

En 1997 aparece *Mortal Kombat: Mythologies - Sub Zero*, una mezcla de plataformas y beat'em-up con personajes digitalizados. Una joya comparado con *Special Forces* (2000), para **PSone**, título de acción protagonizado por Jax. *Shaolin Monks* les redime con una estupenda aventura pseudo 3D, con más guiños de los que cualquier hardcorito pueda contar_

Desde las diversas versiones de la prueba de fuerza Test Your Might, hasta el Puzzle Kombat de Deception, Mortal Kombat ha ofrecido regalos al jugador en forma de minijuegos_

...n éxito, los comba-
...n 3D_



EN SU PANTALLA AMIGA_

Vista ahora, *Mortal Kombat* (1995) no es una adaptación tan indigna como se quiera pensar. *Mortal Kombat II: Anhilation* (1997) fue un fabuloso disparate, con docenas de personajes y un caos de estilo camp. Una infamia fue el mediometraje *MK: The Journey Begins* (1995), causante de traumas para toda una generación. En TV tenemos la serie de animación *Defenders of the Realm* (1996) y *Conquest* (1998-99), con actores reales_



El uso de armas por parte de cada luchador nació en Mortal Kombat 4, pero no se depuraría como técnica hasta la llegada de Deadly Alliance.



Ultimate Mortal Kombat III fue el epítome de la saga en 2D, con varias recopilaciones e incluso una conversión en el reciente Mortal Kombat Armageddon_

AL BORDE DEL ABISMO

Tras la marcha de John Tobias, Boon y su grupo crean desde cero el motor *Zeus*, con captura de movimientos y modelos 3D de los actores. Pero había un fallo de base, que incluso el propio **Boon** sabía ver: mientras que los *beat'em-up* 3D del momento se basaban en artes marciales reales, y de ese modo adaptaban su jugabilidad, *Mortal Kombat IV* aplicó al entorno 3D el mismo sistema de juego de las entregas 2D. Pese a lograr éxito en los salones recreativos *Mortal Kombat IV* no es una entrega muy apreciada en la saga. Ni lo son sus conversiones, ni siquiera la apreciable actualización para **Dreamcast**, *Mortal Kombat Gold*, que fue literalmente apaleada. El año 2000 fue el canto del cisne de los salones recreativos, y casi el de *Mortal Kombat* con la puntilla del horrible *Special Forces*.

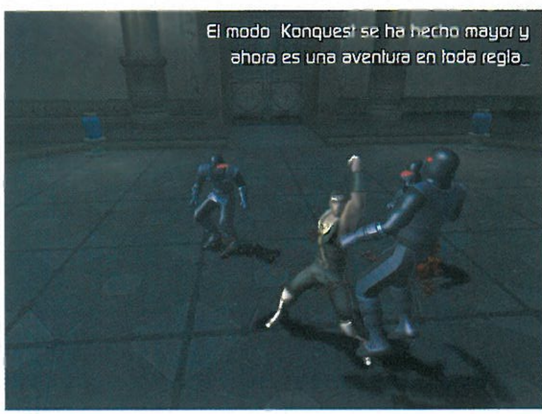
EL REGRESO DEL MÁS FUERTE

El **Boon Team** se caracteriza por tomarse su tiempo. Y con fanfarrias llega en 2002 *Mortal Kombat Deadly Alliance*. Un aspecto gráfico estupendo, sin olvidar la siempre precisa captura de movimientos. Con un sistema de combate que con maestría aúna los esquemas clásicos 2D de la saga, pero convenientemente actualizados para un entorno tridimensional. Las *reviews* mundiales le dan notas explosivas, se venden tres millones de copias. El sucesor no le va a la zaga: *Mortal Kombat: Deception* (2004), con mejoras en los combates, también On-line, y nuevos modos de juego como Ajedrez y *Puzzle Kombat*. La sublimación es *Armageddon*, con todos los luchadores de la saga y cientos de detalles geniales para despedirse de los fieles seguidores.

LA REINVENCIÓN HA PERMITIDO EVOLUCIONAR A MORTAL KOMBAT, APORTANDO EVOLUCIÓN A LOS BEAT'EM-UP_

Ed Boon no tiene prisa por cambiar. Por ahora, pretende lanzar una versión de *Armageddon* para **Wii** y tal vez nuevos juegos al estilo *Shaolin Monks*. Trabaja en una nueva entrega que redefina **Mortal Kombat** desde cero, y que puede cambiar la lucha para siempre. Cambiarla o rescatarla antes de que muera, y puede que sólo una saga como **Mortal Kombat** consiga sobrevivir a semejante batalla.


Combos aereos: una nueva y estupenda excusa para machacar al rival_


El modo Konquest se ha hecho mayor y ahora es una aventura en toda regla_



Mokap contra Jax: la pelea definitiva es posible al contar con todos los luchadores_

_POR BEN REILLY

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

MIDWAY CIERRA ETAPA EN SU MAYOR SAGA CON UN INCREÍBLE FIN DE FIESTA_



Desde la aparición del primer **Mortal Kombat** hace casi quince años, la saga ha innovado y mejorado, siempre satisfaciendo a sus seguidores. El propio **Ed Boon**, cocreador de la saga, siempre ha dejado claro que no está interesado en ofrecer el mismo juego con simples mejoras gráficas. Según él, desde **Mortal Kombat Deception** esa ha sido su propuesta: crear entregas esenciales en la saga, mejorando el sistema de lucha, pero además incluyendo variedades de juego que han hecho únicas a cada entrega. Pero todo tiene un final, y *Mortal Kombat* termina (antes de reinventarse en un futuro no muy lejano) del único modo posible: a palos. Todos, absolutamente todos los personajes de la saga están disponibles en **Armageddon**. 62 luchadores con el único fin de demostrar quién es el mejor. Personajes como Stryker o Nightwolf tienen una apariencia actualizada. Todos los jefes están disponibles, por lo que su poder ha sido ajustado al resto de personajes. Y qué decir de clásicos como Noob Saibot, Smoke, o hasta el risible Mokap. Incluso se nota el esfuerzo de coherencia en la historia; por ejemplo, dado que Liu Kang estaba muerto desde *Deadly Alliance*, sólo había una forma de que regresase: como un zombi. La estupenda *CGI* inicial, de estilo «cámara al hombro», apela a la nostalgia, con todo el plantel de la saga batiéndose entre sí para llegar a la cima de la pirámide y derrotar a Blaze. **Armageddon** es un juego por y para los fans, que saben ver más allá de la escasa innovación técnica y aprecian este cofre del tesoro. Aquellos que no queden satisfechos con semejante cuadrilla de mastuerzos pueden crear su propio héroe con el descarado editor de personajes, que permite definir el catálogo de golpes y probarlos en cualquiera de los modos, incluso retando a cualquiera en el modo On-line. Curiosamente es éste un modo



¡TRAIGO DE TODO OIGA!

Los dos modos más destacados de **Armageddon** son Konquista y Kombate Motorizado. En el primero jugaremos en orden sucesivo con dos hermanos guerreros, en una versión corregida y aumentada de *Shaolin Monks*. Kombate Motorizado ofrece semanas de diversión en un clon muy eficiente de *Crash Nitro Racing*.





18+

_GÉNERO LUCHA ULTRAGORE
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA MIDWAY
_DESARROLLADOR MIDWAY
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY _JUGADORES 2-5
_MODOS DE JUEGO DOCENAS _ONLINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.MIDWAY.COM

EN TRES PANTALLAS



COMO UNA LECHUGA
Liu Kang regresa hecho un zombi, y quiere guerra.

CORRE CORRE...
La apisonadora es el mejor Fatality de escenario.

¿COPYRIGHT?
Krea tu Luchador: adiós a los derechos de autor.



Dos únicos estilos de kombate para que el remozado Stryker sepa dónde se ha metido, el pobre_







donde cualquier fan echará horas y horas para crear personajes deudores del cómic, el cine o, como bien denotan las opciones del editor, guerreros de otros juegos de lucha. Todo para ofrecer unos combates sin concesiones, que incluyen escenarios interactivos con varios *Fatalities* incorporados (con el regreso de clásicos, como la estación del metro de *MK3*), nuevos combos aéreos y, para dotar al conjunto de agilidad, una reducción a dos únicos estilos de lucha: artes marciales y armas. Antes de que algún *talifán* se desgarre las vestiduras hay que señalar que este cambio es otro acierto, pues contribuye a la agilidad en los combates. Impagables los nuevos *Fatalities* a la carta: noquea a tu rival e inicia una serie de combos para desmembrarlo a tu gusto. Fiel a la tradición iniciada con *Deadly Alliance*, **Armageddon** ofrece nuevos modos de juego, como un divertidísimo clon de *Crash Nitro Racing*, llamado aquí Kombate Motorizado en el que los personajes más destacados corren en bólidos customizados. También destaca el remozado modo Konquista, con un argumento mucho más cuidado, y un desarrollo que corrige y supera al reciente *Shaolin Monks* al incluir cámara libre. Ojo a el mejor de los cientos de secretos: *Ultimate Mortal Kombat III*. Si el juego no llega a la perfección es por un fallo en el modo Arcade, ya que tras abrirnos paso con nuestro luchador, el final es una mera pantalla de texto mientras el personaje hace sus katas. Un mínimo punto negro para una despedida grandiosa, imprescindible para los seguidores de esta fantabulosa saga.

_game over

GRACIAS A MKA SABEMOS QUE EL FIN DEL MUNDO ES DIVERTIDO

CONCLUYENDO

Ed Boon ha dicho «pa burro, yo». Con su ingente calidad de luchadores, Armageddon es el modo en que Midway da las gracias a sus fans, brindándoles una de las mejores entregas de la saga. Este colofón lo tiene todo para ser irresistible: modos de juego, secretos, posibilidades... Aunque nos quedemos sin la versión de Xbox, Armageddon es un señor juegazo.


GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DURACIÓN

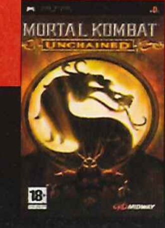







KOMBAT
GEDDON
HN
07_ MOLOCH
08_ BO RAI CHOT
09_ HOTARU
10_ DRAHMIN
11_ MAVADO
12_ MOKAP
13_ MILEENA
14_ KOBRA
15_ KIRA
16_ JADE
17_ FUJIN
18_ SEKTOR
19_ FROST
20_ HSU HAO
21_ HAVIK
22_ JAX
23_ NITARA
24_ NIGHTWOLF
25_ KENSHI
26_ ERMAC
27_ LI MEI
28_ DAIROU
29_ SAREENA
30_ TANYA
31_ DARRIUS
32_ NOOB SAIBOT
33_ SMOKE
34_ ASHRAH
35_ SINDEL
36_ KIANA
37_ JOHNNY CAGE
38_ LIU KANG
39_ REPTILE
40_ BARAKA
41_ RAIDEN
42_ KABAL
43_ KANO
44_ CYRAX
45_ SONYA BLADE
46_ JAREK
47_ STRYKER
48_ RAIN
49_ SHUJINKO
50_ KAI
51_ KUNG LAO
52_ QUAN CHI
53_ REKO
54_ SHANG TSUNG
55_ SCORPION
56_ SUB ZERO
57_ SHINNOK


MORTAL KOMBAT
ARMAGEDDON
01_ BLAZE
02_ ONAGA
03_ KINTARO
04_ SHAO KAHN
05_ GORO
06_ SHIVA
07_ MOLOCH
08_ BO RAI CHOT
09_ HOTARU
10_ DRAHMIN
11_ MAVADO
12_ MOKAP
13_ MILEENA
14_ KOBRA
15_ KIRA
16_ JADE
17_ FUJIN
18_ SEKTOR
19_ FROST
20_ HSU HAO
21_ HAVIK
22_ JAX
23_ NITARA
24_ NIGHTWOLF
25_ KENSHI
26_ ERMAC
27_ LI MEI
28_ DAIROU
29_ SAREENA
30_ TANYA
31_ DARRIUS
32_ NOOB SAIBOT
33_ SMOKE
34_ ASHRAH
35_ SINDEL
36_ KIANA
37_ JOHNNY CAGE
38_ LIU KANG
39_ REPTILE
40_ BARAKA
41_ RAIDEN
42_ KABAL
43_ KANO
44_ CYRAX
45_ SONYA BLADE
46_ JAREK
47_ STRYKER
48_ RAIN
49_ SHUJINKO
50_ KAI
51_ KUNG LAO
52_ QUAN CHI
53_ REKO
54_ SHANG TSUNG
55_ SCORPION
56_ SUB ZERO
57_ SHINNOK



18+

_GÉNERO **BEAT'EM-UP**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MIDWAY**
_DESARROLLADOR **MIDWAY**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY** _JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **CINCO** _ONLINE **SÓLO AD-HOC**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.MIDWAY.COM**



El pseudo-jefe final del primer Mortal Kombat encaja a la perfección en las 3D de MKU_



En el paso a PSP, los gráficos de Deception han perdido solidez_

_POR MELONGASOIL

LA SANGRIENTA SAGA DE MIDWAY SE ESTRENA EN LA PORTÁTIL DE SONY CON SU ENTREGA MÁS COMPLETA... QUE YA DISFRUTAMOS HACE DOS AÑOS EN PLAYSTATION 2.

MORTAL KOMBAT UNCHAINED

Y es que, aunque **Sony** y una veintena de desarrolladores siguen empeñados en acabar con el mito que convierte a **PSP** en receptora, únicamente, de refritos ya lanzados para **PlayStation 2**, **Midway** vuelve a dejar en evidencia a la portátil de **Sony** con un título que jugamos, la mayoría de los usuarios aficionados a la saga *Mortal Kombat* hace más de dos años. Aún así, si te sientes atraído por **Mortal Kombat Unchained** y no tienes una **PS2** a la que alimentar con el suculento *Armageddon*, te aseguramos que **MK Unchained** no te defraudará lo más mínimo, ya seas luchador empedernido o explorador de nuevas sensaciones jugables y *cross-overs* lúdicos varios. Como *beat'em-up*, **MK Unchained** presenta novedades jugables inéditas en el género; cada uno de los personajes jugables (entre los que encontraremos clásicos de la saga como Sub-Zero y Scorpion) posee dos técnicas de lucha diferentes y un arma blanca, que se traducen en tres diferentes poses, tres reacciones diferentes a los comandos introducidos y, lo mejor de todo, tres librerías de combos por cada uno de los luchadores. Y sí, el *Fatality* sigue siendo el centro neurálgico del título de **Midway** (más te vale aprendértelos antes de jugar en público), pero los más expertos en el terreno de la lucha agradecerán la inclusión de varios *combo chain* por cada personaje y combos aéreos (atacando desde el suelo, con *juggles*, y desde el aire con un estilo a lo *Marvel Super Heroes*). Si la lucha no es lo tuyo y, aún así, te has hecho con **Mortal Kombat Unchained**, tendrás varias excusas para evitar quedar en evidencia cuando algún conocido te pida que le enseñes el *Fatality* más bruto del juego. Por ejemplo, el modo Konquista es lo más parecido a un RPG que podrían protagonizar los toscos personajes de la saga; en dicho modo aprenderemos a luchar, en la piel de Shujinko, mientras nos movemos por grandes escenarios y descubrimos decenas de secretitos y extras de todo tipo. Porque otra cosa no será, pero extras... en el modo Krypta podremos desbloquear más de 200. Si lo tuyo no es el rol ni la violencia, tienes otras opciones, como el modo Ajedrez o el Puzzle Kombat, un plagio de Puzzle Fighter II con un exagerado nivel de violencia y *gore*. El punto más negativo de **Unchained** es que las posibilidades On-line de *Deception* se han quedado en únicamente *ad-hoc*.

_game over



100°

TEKKEN DARK RESURRECTION

MORTAL KOMBAT UNCHAINED

DEFJAM FIGHT FOR NEW YORK: THE TAKEOVER

0°



CONCLUYENDO

Midway ha hecho un gran trabajo convirtiendo la versión PS2 de Deception a PSP, pero creemos que es un poco tarde para conversiones; ¿no habría sido más inteligente crear una versión especial de Armageddon? Seas o no fan de la saga, Unchained es un juego muy completo que va más allá de la lucha, con una calidad técnica más que correcta.



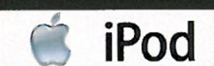








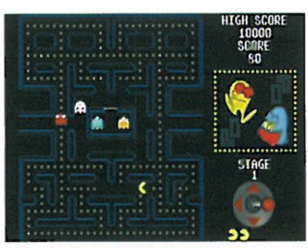




QUIZÁS LOS VIDEOJUEGOS SON LA ETERNA ESPINITA CLAVADA EN LA MANZANA DE APPLE. POR FIN LOS JUEGOS HAN LLEGADO A IPOD. Y LOS HEMOS JUGADO CASI TODOS...

POR STAN BY

PAC-MAN



Estando **Pac-Man** entre la primera remesa de juegos para ***iPod***, sería una completa falta de respeto empezar esta pequeña recopilación por cualquier otro título. La conversión que **Namco** ha facilitado para descargar desde ***iTunes*** está realmente bien hecha, aunque a los más jugones pueda descolocar ligeramente el cambio de proporciones de la pantalla (más alta que ancha). No hay mucho misterio: el objetivo es el de siempre, hay tres modos de dificultad, y el manejo con la ruedecilla del ***iPod*** no resulta demasiado raro. Lo mejor, claro, la banda sonora: clavadita a la original.



ZUMA





Pocos juegos se nos antojan tan idóneos para jugarlos con la ruedecilla táctil del **iPod** como **Zuma**. El acelerado *puzzle* de ambientación pseudoazteca – o maya, o ambas, a ver quién es el listo que lo adivina -, de **PopCap Games**, no sufre demasiadas alteraciones en su adaptación al nuevo soporte: antes de que lleguen al «dios solar», han de eliminarse todas las bolas que acuden a él en procesión y a buen ritmo (aunque algo más lento que en el original). Lo que se consigue haciendo grupos de más de dos bolas con las que se disparan desde el ídolo central. Una maravilla.

TEXAS HOLD'EM

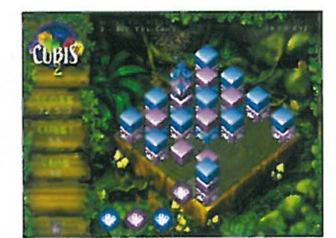




El póker es un juego estúpidamente adictivo. En EE.UU., los grandes torneos se juegan según la modalidad **Texas Hold'em**: dos cartas cubiertas por jugador, y hasta cinco descubiertas al centro, con las que hay que conseguir la mejor combinación en sucesivos turnos de apuesta. Este **Texas Hold'em** tiene muy poco que envidiar a las recientes versiones que han aparecido en algunas consolas portátiles: las animaciones son variadas, los jugadores se piensan la jugada, y hay lugar para las decisiones impredecibles. Que nadie tema, el juego también incluye lecciones para neófitos.

CUBIS 2

La adaptación del juego desarrollado por **Fresh Games** tiene una de las mejores adaptaciones a **iPod** que hemos visto. **Cubis 2** es un puzzle en el que el jugador tiene que hacer grupos de cubos del mismo color sobre un tablero dividido en casillas. Los cubos se lanzan desde dos de los laterales, y pueden utilizarse para empujar otros cubos ya en el tablero, apilarlos o hacerlos cambiar de color. Al juntar tres o más, los cubos desaparecen. Se juega contrarreloj y con un número de cubos al que llegar en el tiempo marcado. Además, este **Cubis 2** incluye varios modos de juego.





TETRIS

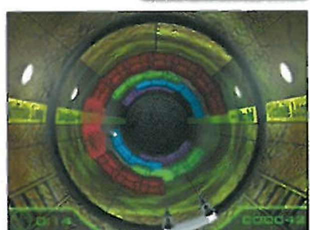
No se puede decir absolutamente nada nuevo sobre **Tetris**. Si no lo conoces, sinceramente, no sabemos muy bien qué haces leyendo esto... En cualquier caso, no podía faltar en la oferta para **iPod** uno de los títulos tradicionalmente más aceptados entre el público femenino. Aquí cuenta con tres modos de juego distintos: maratón – hacer líneas sin parar superando niveles -, «40 líneas», en el que hay que hacer eso mismo, cuarenta líneas; y el modo «ultra», que no es sino una partida contra el tiempo. Lo cierto es que resulta encantador poder jugar a un clasicazo como éste en el reproductor.





VORTEX





Un **BreakOut** cilíndrico. Sólo la descripción ya invita a probar un juego que resulta mucho más divertido, y con más jugo, que el otro rompeladrillos de la oferta para **iPod** a través de **iTunes**, *Brick* (que todo hay que decirlo, es un poco soso). **Vortex** presenta como escenario un conducto visto en plano cenital, con la plataforma que controla el jugador en la parte superior. Como es habitual, la dirección que toma la bola es vital, así como ir haciéndose con los distintos *power-ups*. Aquí, además, las filas de ladrillos se esconden en la pared de cuando en cuando, las muy puñeteras.

MINI GOLF





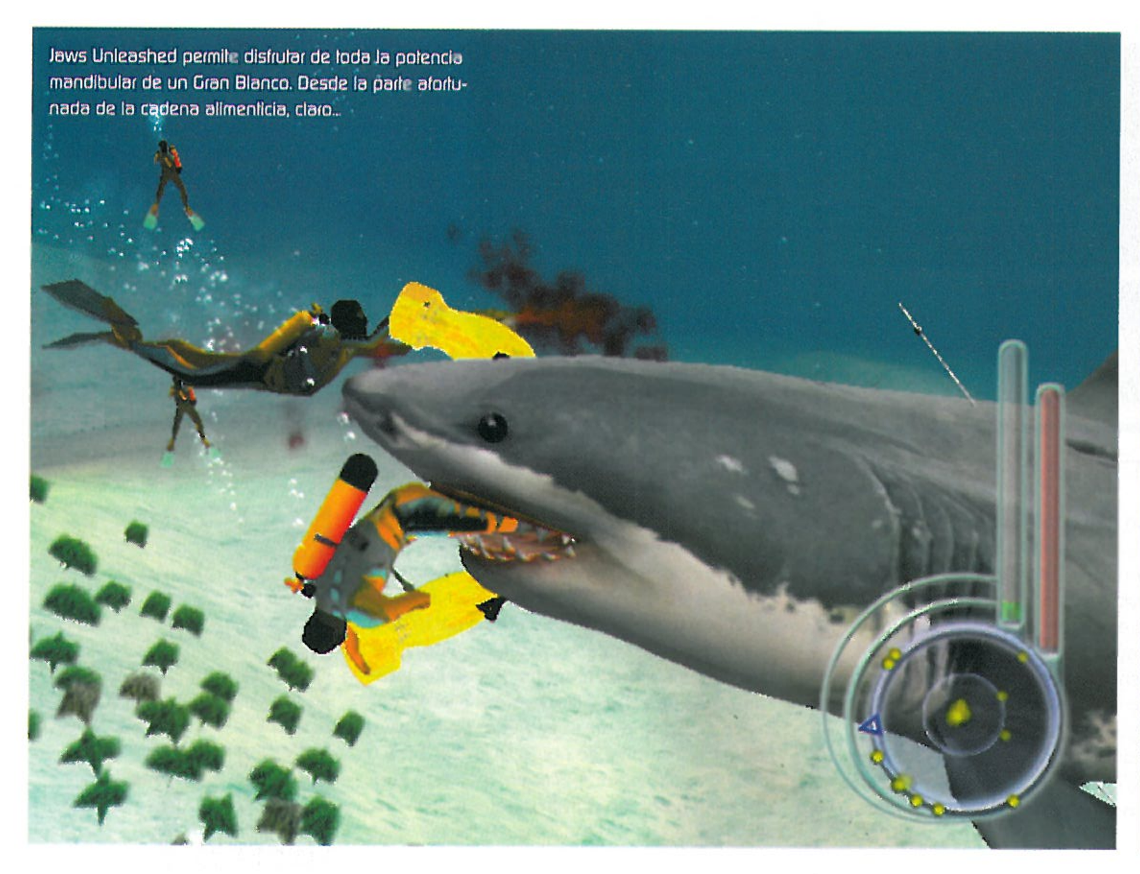
Qué invento tan simpático y zumbón el minigolf, todo reducidito, sin tener que andar kilómetros y con ingenios mecánicos absurdos para aderezar un deporte que, normalmente, resulta un auténtico coñazo. Este Mini Golf para **iPod** de **Electronic Arts** ha acabado siendo una estupendísima sorpresa. Cuenta con tres campos distintos, aunque sólo está desbloqueado de entrada el primero. Los otros dos se desbloquean al completar el immediatamente anterior con una puntuación por debajo del par. Presenta algún fallito ocasional al apuntar, pero es una auténtica delicia.

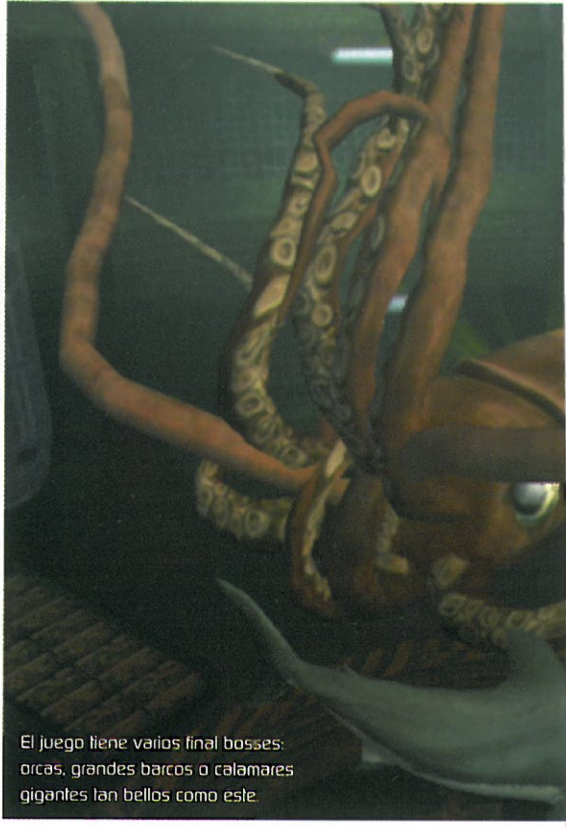
BEJEWELED

Otra conversión de un juego de **PopCap Games** que ha gozado de relativo éxito. Cualquiera que haya echado tantas horas como nosotros al *Zookeeper* de **Nintendo DS**, se hará rápidamente con la mecánica: las gemas del tablero pueden moverse un espacio en cualquier dirección para intentar conseguir tríos o cuartetos. Al lograr una combinación, las gemas desaparecen y las restantes «caen» para ocupar el espacio dejado. Una barra a la izquierda indica el tiempo restante, y va rellenándose con cada combinación. No es el colmo de la originalidad, pero majo es un rato.






Jaws Unleashed permite disfrutar de toda la potencia mandibular de un Gran Blanco. Desde la parte afortunada de la cadena alimenticia, claro...


El juego tiene varios final bosses: orcas, grandes barcos o calamares gigantes tan bellos como este.

_POR STAN BY

JAWS: UNLEASHED

CUANDO ECHAR UN VISTAZO AL OTRO LADO SE LLEVA HASTA SUS ÚLTIMAS CONSECUENCIAS, LOS RESULTADOS SON IMPREDECIBLES

En dos cosas acertaron en *Ign.com* cuando analizaron **Jaws: Unleashed** el pasado mes de mayo. La primera, en que sólo hay dos acercamientos posibles a él: un visceral rechazo ante un juego deficiente en algunos aspectos técnicos (demasiado incluso - más al respecto luego), o de sincera admiración y disfrute catártico. Francamente, si te encontraras entre el primer grupo, seguramente la mitad de la revista que tienes entre las manos te parecería una basura, así que hazte un favor y pasa de página.

El otro acierto es la descripción de Jaws como un «Grand Shark Auto». De acuerdo, todo esto no es más que una burda artimaña para robarles el término, pero es que lo describe bastante bien. Y no sólo porque haya una cantidad obscena de acción indiscriminada (que también, claro). Pero empecemos por el principio: **Jaws: Unleashed** es el juego oficial de la película homónima de **Steven Spielberg**, aquella que rodó a salto de mata y que le sirvió para reventar taquillas y algún que otro corazón de constitución débil.

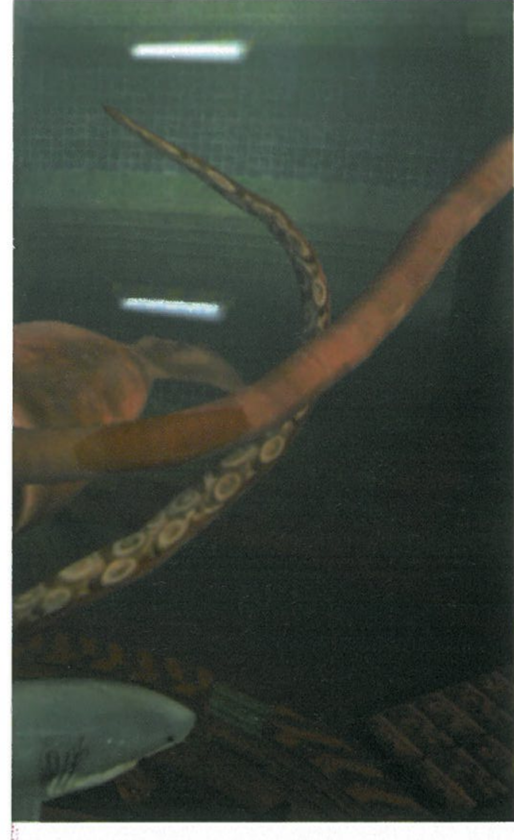
Lo atrevido, - y precisamente lo que es capaz de catapultarlo hasta la gloria de lo que llamaremos una «serie B del videojuego» -, es que no sigue las pautas de la típica adaptación, copiando la historia original o regurgitando algún prólogo, secuela o trama paralela. Qué demonios, aunque la historia transcurre de nuevo en Amity Island, y uno de los personajes «principales» es el hijo de Brody, ni siquiera respeta el protagonismo humano, ya que coloca al jugador en el otro lado, el del auténtico héroe del film: el tiburón. Lo cual es ya de por sí una agradecida novedad en esto de las adaptaciones, que si quienes adaptaron en el 87 *Jaws 4* para **NES** hubieran considerado, mejor les hubiera ido (que anda que adaptar eso...).

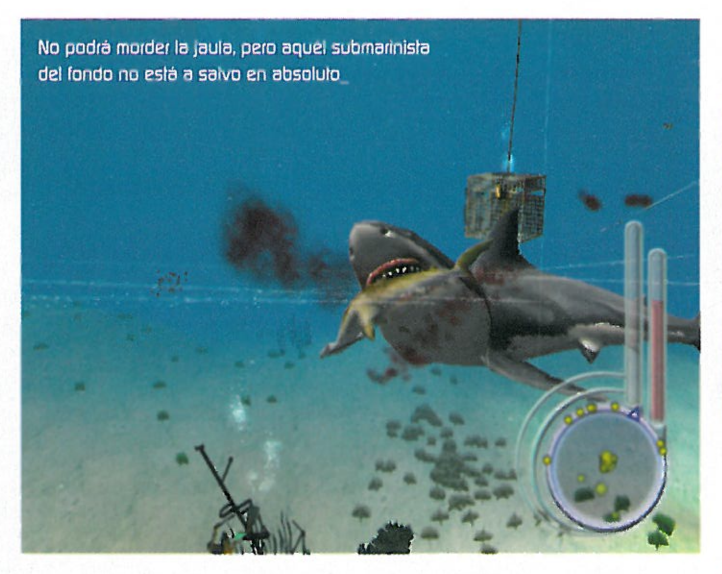


PS2

18+

GENERO ACCION DEPREDADORA
PAIS EE.UU. _COMPAÑIA MAJESCO ENTERTAINMENT
DESARROLLADOR APPALOOSA INTERACTIVE
DISTRIBUYE TAKE TWO _JUGADORES 1
MODOS DE JUEGO MUCHOS _ONLINE SI
TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLES
WEB WWW.JAWSTHEGAME.COM





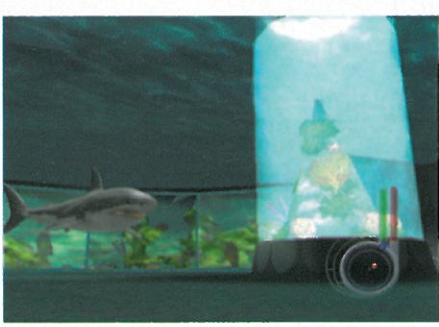
No podrá morder la jaula, pero aquel submarinista del fondo no está a salvo en absoluto_



Como era de esperar, el juego presenta múltiples homenajes a la película, empezando por las técnicas de aproximación del tiburón a su presa. Sea lo grande que sea.

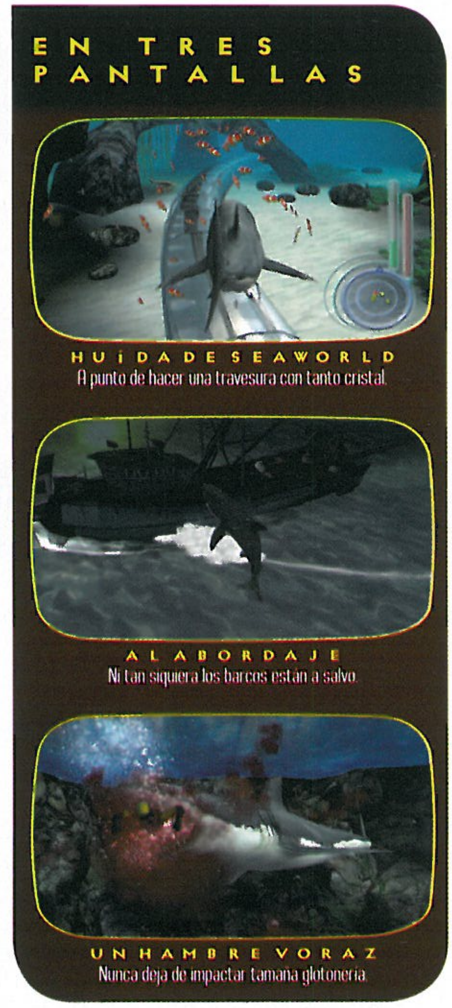


Como en uno de aquellos crossovers... Willy ha sido liberado_



El paso no es ninguna minucia, y convierte a *Jaws* en una experiencia más que digna. Como un gran tiburón blanco, el jugador puede surcar los mares y disfrutar de plena libertad para sembrar el caos y un poco de justicia natural. Aquí no hay consideraciones morales que tener en cuenta. El Gran Blanco tiene a su disposición una considerable variedad de ataques diferentes, desde combos desbloqueables, al clásico y muy fílmico arrastre de los incautos bañistas por el agua, lanzamientos, saltos; así como una decente variedad de presas: fauna marina (focas, delfines, peces martillo), nadadores, socorristas, pescadores, lanchas, barcazas, etc (y sí, pueden arrastrase barcos al fondo, *shark pawal*). Esto se refuerza con un amplio mapa que puede recorrerse libremente y un sistema con misiones principales (modo historia) y secundarias (pruebas de habilidad). Lo dicho, algo parecido a un **GTA** del profundo mar azul.

Lo malo, lo malísimo: la cantidad casi intolerable de *bugs* e, incluso, fallos críticos. Quien suscribe es capaz de perdonarlos, pero harán que más de uno maldiga cuando tenga que reiniciar su consola en mitad de una misión. Y eso sin tener en cuenta que la cámara es un auténtico dolor de cabeza, o que a veces se pierden los textos en pantalla que explican los objetivos. La calidad gráfica tampoco anima las cosas. Menos mal que nosotros amamos a Quasimodo por su corazón. _game over



EN TRES PANTALLAS

HUÍDA DE SEAWORLD
A punto de hacer una travesura con tanto cristal.

AL ABORDAJE
Ni tan siquiera los barcos están a salvo.

UN HAMBRE VORAZ
Nunca deja de impactar tamaña glotonería.

CONCLUYENDO

Jaws Unleashed es en realidad un despropósito: un juego en el que el protagonista es un tiburón en una rampante y poco meditada cruzada contra el hombre, plagado de errores y despistes técnicos de difícil justificación... Una joyita de bajo presupuesto.



GRAFICOS



SONIDO



JUGABILIDAD



DURACION







DEFINICIÓN DE KAMIKAZE: «GUERRERO POST-APOCALÍPTICO CON EXTREMIDADES DE ORIGEN DIVINO». CADA MES, AQUÍ, LO ÚLTIMO Y MÁS SORPRENDENTE DE JAPÓN_









A pesar de su enorme tamaño, God Hand es capaz de reunir un buen número de personajes en pantalla sin que la acción se ralentice lo más mínimo.

PS2

CLOVER STUDIO TE INVITA A REVIVIR EL ESPÍRITU DE LOS VIEJOS ARCADES DE LUCHA, EN UNA ODISEA CON RISAS Y MAMPORROS PROTAGONIZADA POR UN TIPO PECULIAR ARMADO, NI MÁS NI MENOS, QUE CON LA MANO DE DIOS.

_NEMESIS

GOD HAND

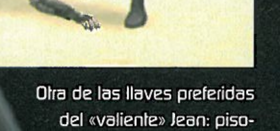


_PLATAFORMA **PLAYSTATION 2**
_COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CLOVER STUDIOS.**
_GÉNERO **LUCHA**
_CONFIRMADO EUROPA **SÍ**

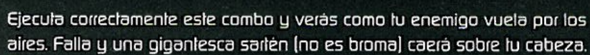
Ya es oficial. ***Clover Studios*** dejará de existir a partir de marzo de 2007. Justo un mes antes, llegará a España su última creación (nunca mejor dicho) para **PlayStation 2**: **God Hand**. En Japón está a la venta desde el pasado 14 de septiembre, mientras que en Estados Unidos lo ha hecho el 10 de Octubre. Producido por **Atsushi Inaba** (*Viewtiful Joe*) y dirigido por **Shinji Mikami** (*Resident Evil*), este arcade de lucha se inspira sin disimulos en el universo de Hokuto No Ken (*El Puño De La Estrella Del Norte*). A saber: héroe justiciero que recorre una tierra desolada en la que la justicia ha desaparecido y los más fuertes abusan de los débiles. Pero si en el hiperviolento manga de **Buronson** y **Tetsuo Hara** (del que encontrarás más información en las páginas sucesivas) Ken sometía a los villanos con su dominio del Sagrado Arte Marcial de la Osa Mayor, Jean, el protagonista de **God Hand**, cuenta nada menos que con la «Mano de Dios». Su brazo derecho puede parecer normal, hasta que en el fragor de la pelea, comienza a brillar. Será el momento de repartir justicia divina y algo de «cultura física» entre el ejército de punks postapocalípticos, criminales de tres metros de altura y el resto de mutantes de medio pelo que pueblan este divertido arcade, que supone un giro radical tanto en estética como en mecánica respecto al anterior lanzamiento de **Clover Studio**, *Okami*. Aquí no hay mitologías orientales ni preciosos entornos gráficos. De hecho, la factura visual de ***God Hand*** no se cuenta entre sus virtudes. El empeño de **Clover Studio** por dotar al juego de unos personajes gigantescos ha provocado que los escenarios sean bastante simples. Algunas paredes incluso llegan a parpadear y desaparecer ante los alucinados ojos del jugador. Afortunadamente, la mecánica es tan divertida que todos estos fallos rápidamente se convierten en simple anécdota. Y es que además de violento,







Otra de las llaves preferidas del «valiente» Jean: pisotear al enemigo caído.



Ejecuta correctamente este combo y verás como tu enemigo vuela por los aires. Falla y una gigantesca sartén (no es broma) caerá sobre tu cabeza.







God Hand es sorprendentemente cómico. Jean rellena al instante la energía de la Mano de Dios al encontrar una revista porno, y es habitual recibir un sartenazo en la cabeza si nos equivocamos a la hora de ejecutar un movimiento especial (por cierto: la escena va acompañada de risas enlatadas, como si fuera una telecomedia). Jean provocará las mismas carcajadas cada vez que ejecute con éxito una de sus artes marciales más letales: la patada en la entrepierna. Chihuahuas caníbales, coristas masculinos que bailan y pelean por parejas, y un villano mexicano (llamado Elvis), que mete un taco en español en cada frase en inglés que suelta, son algunos de los personajes que llegaremos a encontrarnos en esta farsa ultraviolenta, en la que la única forma de recuperar vida consiste en localizar unos fresones gigantes que parecen sacados de un laberinto del *Pac-Man*. Los fanáticos de la lucha encontrarán un aliciente extra en el interminable repertorio de golpes y patadas que puede ejecutar Jean. Podrás elegir cada patada, golpe y llave y ejecutarla desde el botón que quieras. Pero no busques aquí combos enrevesados y técnicas depuradas. **God Hand** es un auténtico machacabotones al más puro estilo arcade ochentero. De hecho, en aquellos momentos en los que los enemigos estén aturdidos podrás vapulear el botón Círculo del pad de **PS2** con la furia de un jugador de *Track & Field* para desencadenar una lluvia de patadas y puñetazos al más puro estilo *Hokuto No Ken*. Quizás sea por esta mecánica repetitiva, o el ya mencionado problema con las paredes, pero lo cierto es que algunas páginas web como **IGN**, las primeras en evaluar la versión NTSC, han machacado al juego sin piedad. Posiblemente esperaban una nueva obra maestra de **Clover Studio**, estilo *Okami*, y al final se han encontrado con un *beat'em-up* sencillo y divertido, sin otra ambición que provocar la risa del jugador. A ver cómo recibimos a *God Hand* en Europa.

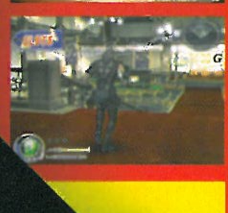
_game over

GOD HAND ACABA DE SALIR EN JAPÓN. NO LLEGARÁ A EUROPA HASTA FEBRERO DE 2007

HAGAN JUEGO_

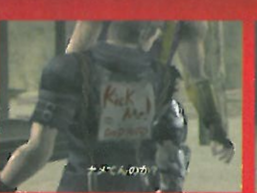
Pese a que las ciudades han quedado reducidas a cenizas y la justicia ha desaparecido, el mundo apocalíptico de **God Hand** puede presumir de contar con un lujoso casino donde podrás multiplicar el dinero conseguido con las peleas jugando al BlackJack o echando una partida a las máquinas tragaperras.





DE TODO MENOS SERIO_

Patadas en la entrepierna, un héroe vago y chuleta, revistas porno que recuperan la barra de energía... **God Hand** es tan cómico como violento. ¿Conoces otro *beat' em-up* con risas enlatadas?











PS2

HOKUTO NO KEN
EL GERMEN DE GOD HAND

ERA UNO DE LOS MANGAS MÁS VIOLENTOS QUE SE HAN FACTURADO EN JAPÓN, Y CURIOSAMENTE FUE UNO DE LOS PRIMEROS QUE SE EDITARON EN ESPAÑA. HOKUTO NO KEN (EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE) SIGUE PRESENTE EN EL CORAZÓN DE SUS FANS.

_NEMESIS



EL FENÓMENO HOKUTO NO KEN_

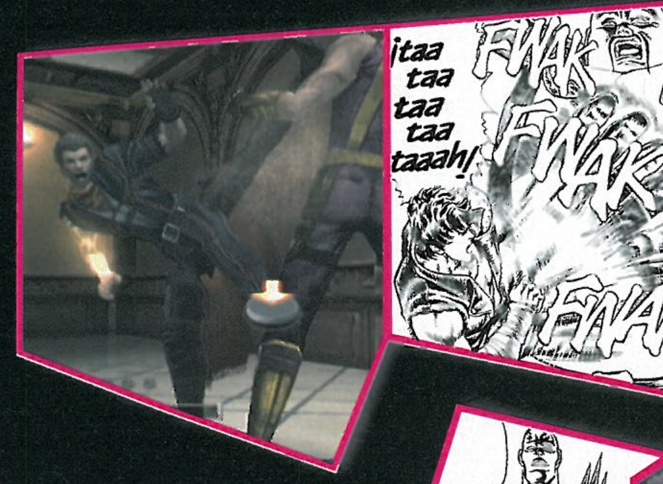




El éxito del manga se repitió con su adaptación animada.El largometraje de imagen real, *made in USA*, no tuvo tanta fortuna. Antena 3 ha llegado a emitirlo en varias ocasiones de madrugada.

Y eso que el manga dejó de aparecer en las páginas del semanario *Shonen Jump* (sí, el mismo en el que nacieron *Dragon Ball* y *Naruto*) en 1988. A pesar del tiempo transcurrido, *Hokuto No Ken* (conocido en nuestra tierra como *El Puño de la Estrella del Norte*) dando beneficios a sus creadores, el guionista **Buronson** y el ilustrador **Tetsuo Hara**. En 1983, en plena fiebre *Mad Max*, a esta pareja se les ocurrió crear a Ken, un héroe hipermusculoso con rasgos que recuerdan a un joven Mel Gibson, y situarlo en una tierra devastada por la guerra nuclear. Sin leyes ni justicia, los débiles son pasto fácil para legiones de bandidos y criminales que vagan por el desierto en busca de agua y comida. Ken no sólo es extremadamente fuerte, sino que está bendecido (o maldito, según se mire) con un arte marcial tan demoledor (el sagrado Arte Marcial de la Osa Mayor), que es capaz de reventar a un ser humano desde su interior. Las cabezas estallaban, las vertebras se retorcían, la sangre manaba como agua en las viñetas del manga original, uno de los más violentos que jamás se han editado en Japón. El carisma de Ken y, por que no decirlo, la casquería sin límite, han provocado que el manga haya sido adaptado a distintas consolas, desde las venerables **Famicom (NES)** y **Sega Mark III (Master System)** hasta el esperadísimo arcade de lucha que lanzará Sega en marzo de 2007 (una adaptación de la reciente recreativa creada por Sammy). En la página siguiente encontraréis un modesto repaso a la longeva carrera de Ken en el negocio de los videojuegos. Pero si *El Puño de la Estrella del Norte* ha cobrado actualidad en occidente en los últimos meses es sin duda porque su influencia ha sido decisiva para **Clover Studio** a la hora de crear *God Hand*. El escenario (una tierra desolada), el héroe (dotado de un poder sobrehumano), los enemigos gigantescos...si todavía albergabáis alguna duda sobre la relación de *Hokuto No Ken* con *God Hand*, echad un vistazo a las viñetas de abajo. Si no fuera porque la actitud del rijoso Jean y las muestras de humor de tono enloquecido y grueso poco tienen que ver con el gesto adusto y sombrío de Ken, **Buronson** y **Tetsuo Hara** podrían haber ido a las oficinas de **Capcom** a cobrar unos cuantos royalties.

...game over

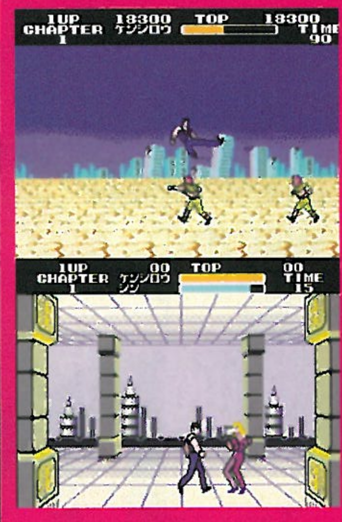


Patadas múltiples, capaces de machacar al rival por fuera y por dentro



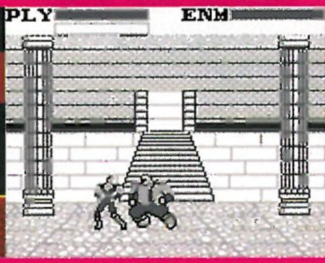
A la izquierda, Jean iniciando una lluvia de puñetazos a lo Ken. A la derecha, un punk del manga original y su hermano, reclutado para el juego

HOKUTO NO PIXEL

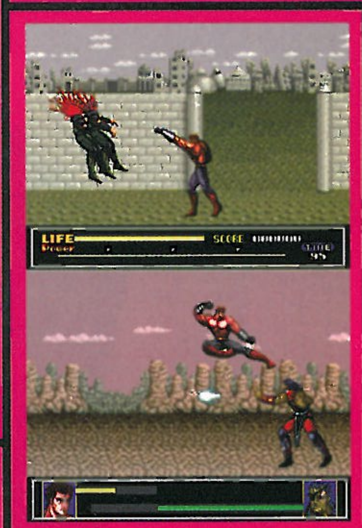


SEGA MARK III / MASTER SYSTEM La consola de 8 bits de Sega también explotó el filón del *Puño de la Estrella del Norte*. Corría 1986 y aquel modesto pero simpático arcade acabaría llegando a Europa, con algunos cambios, bajo el título de *Black Belt*.





FAMICOM / GAMEBOY Hasta cuatro cartuchos basados en *Hokuto No Ken* llegaron a ver la luz en la **Famicom** (la **NES** japonesa), siempre bajo el sello de **Shouei System**. Los dos primeros (1986, 1987) eran sendos arcades de lucha, mientras que las siguientes entregas (1989, 1991) apostaron por el RPG. En 1990 llegó el único juego de **GameBoy** basado en las andanzas de Ken. Bastante flojito.



MEGADRIVE Curiosamente, llegó a España junto a la consola de **Sega**, allá por 1990, pero bajo otro nombre (*Last Battle*) y con cambios en los nombres y las caras de los personajes. Aburrido y bastante difícil, durante muchos años este cartucho me sirvió para calzar un sillón de casa.



SUPER FAMICOM La 16 bits de Nintendo acogió un RPG (1992), y dos arcades de lucha. El primero de ellos, *Hokuto No Ken 6* (1992) se vendió como rosquillas en tiendas de importación de nuestro país. El motivo, el manga (editado por planeta) tenía una legión de seguidores.



RECREATIVAS *Punchmania*, de **Konami**, permitió a los nipones ejecutar la lluvia de puñetazos de Ken. Mas arriba podéis ver la excelente recreativa de lucha firmada por **Sammy**, que llegará en 2007 a las **PS2** japonesas.



PLAYSTATION 2 El volumen 11 de *Sega Ages 2500* era una actualización del *Hokuto No Ken* de **Master System**. Un bodrio de mucho cuidado, recomendado sólo a fanáticos del personaje.



PLAYSTATION / SATURN Huid como la peste del juego lanzado en 1995 para **PSone** y **Saturn**. El bueno, el mejor de cualquier sistema, es el *Hokuto No Ken: Seikimatsu Kyuseishu Densetsu* de **PSone** (2000). Un magnífico *beat' em-up* poligonal que adapta fielmente el manga original.





PSP & DS Sega ha encontrado todo un filón gracias a las máquinas de Pachinko y las tragaperras inspiradas en *Hokuto No Ken*. Incluso las ha versionado en dos ocasiones para las portátiles de **Nintendo** y **Sony**.



NO PODÍAMOS RESISTIRNOS EN XTREME A ECHAR UN VISTAZO AL PASADO. PERO NO AL PASADO RANCIO, BAÑADO DE NOSTALGIA BARATA. EN XTREME REPASAREMOS LOS JUEGOS QUE HAN HECHO HISTORIA DESDE UN PUNTO DE VISTA ACTUAL. VIAJEROS EN EL TIEMPO, PREPARAOS.

CONTRA

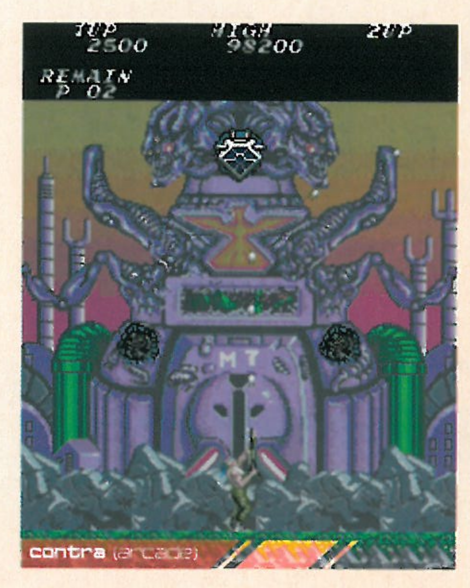
_CHAIKO

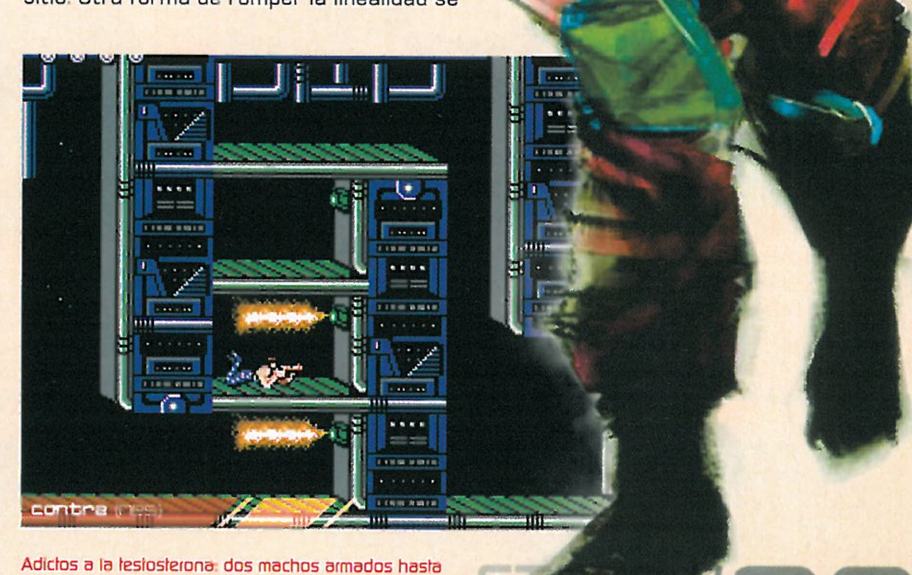
EN LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XXVII UNA INVASIÓN ALIENÍGENA Y MUTANTE AMENAZA LA CONTINUIDAD DE LA ESPECIE HUMANA, Y COMO EN LAS BUENAS PELÍCULAS DEL CINE DE ACCIÓN Y CIENCIA-FICCIÓN, DOS HOMBRES SE ENFRENTARÁN A ELLOS SIGUIENDO ESTRICTAMENTE LAS DOS REGLAS BÁSICAS DEL MANUAL DE SUPERVIVENCIA GALÁCTICA: CORRER Y DISPARAR.



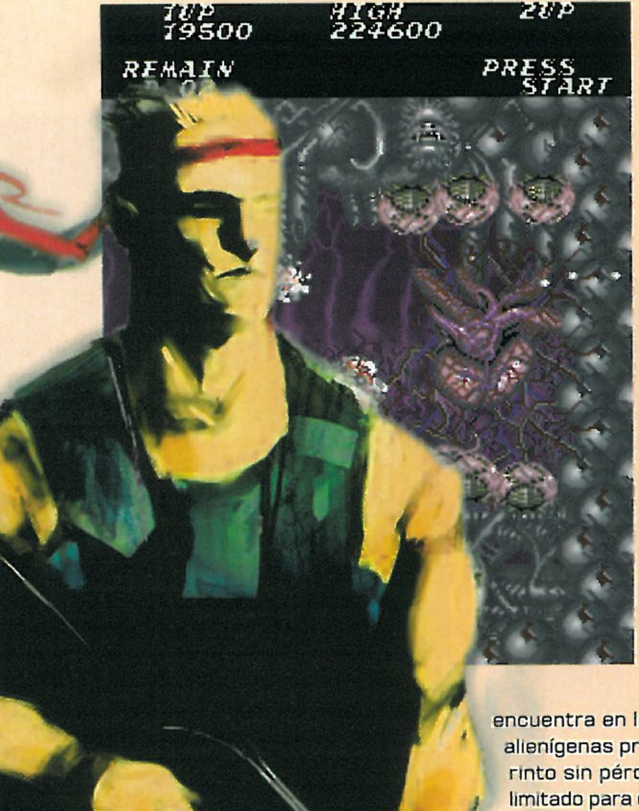
_PLATAFORMA **VARIAS**
_DESARROLLADOR **KONAMI** _AÑO **DESDE 1987**
_GÉNERO **ACCIÓN ALIEN**

A poco que nos fijemos en la portada de **Gryzor** (el **Contra** para ordenadores de 8 Bits), o la presentación de la versión arcade de **Super Contra,** nos percataremos de que los héroes Bill y Lance son adaptaciones no oficiales de Arnold Schwarzenegger y Sylvester Stallone. El mismo **Contra** (y secuelas) recibe una fuerte inspiración de películas como *Depredador* (ambientes selváticos, mercenarios hipermusculados que llevan a cabo su misión a pecho descubierto y desayunando boinas verdes) o *Aliens* (de nuevo mercenarios, horrores biomecánicos, *facehuggers* e incluso los propios aliens, que **Konami** "adaptó" al mundo del *sprite* sin complejos). **Contra** (1987) es deudor de clásicos como **Xain'd Sleena** (1986), pero consigue crearse una identidad propia reconocible e imitada hasta la saciedad. El sistema de juego es esencialmente el mismo: correr y disparar, mientras el personaje actúa a distintos niveles de altura. Sin embargo el componente de plataformas tiene menos relevancia, y es más una opción que una obligación: en muchos niveles, las plataformas y las diferencias de altura que estas conllevan actúan más como camino alternativo dentro de un juego totalmente lineal, que como pasos obligatorios para completar el juego. Nada de saltos frustrantes, sólo la opción de avanzar por otro sitio. Otra forma de romper la linealidad se





Adictos a la testosterona: dos machos armados hasta las cejas contra un ejército de aliens_





super contra (arcade)



contra (arcade)

Las especiaculares secciones en falsas 3D, galerías de tiro esculpidas en granito alienígena_

encuentra en los niveles 2 y 4, unas bases alienígenas presentadas en forma de laberinto sin pérdida posible, y con un tiempo limitado para completarlos, que recorremos con una perspectiva en pseudo-tercera persona. El control del personaje es idéntico, y lo que varía es la situación de los enemigos, al fondo de la pantalla en lugar de a izquierda o derecha. En ambos tipos de niveles lo que prima es la velocidad, los reflejos con los que nos movamos a la hora de esquivar disparos a base de saltos mortales, cambios de nivel, o simplemente tumbándonos en el suelo, mientras a la vez buscamos huecos fugaces en los que colar nuestros disparos.

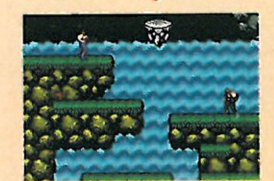
Por último, al final de cada nivel tiene lugar un gran enfrentamiento con un jefe de nivel inmenso de ataques repetitivos. Así, **Contra** se establece como el paradigma de un gran subgénero dentro de los *shoot'em ups*: el *run and gun*.

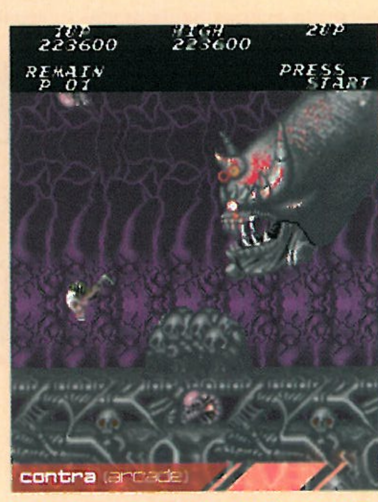
Contra no tardó en ser adaptado a distintos sistemas, empezando por los ordenadores de 8 bits (**Spectrum**, **Commodore 64**, y **Amstrad CPC**), con adaptaciones bastante fieles al arcade original, aunque cada cual con sus particularidades. La mejor de todas es la de **Amstrad CPC**, con buenos gráficos y una gran conversión del sistema de juego, mientras que la versión de **Spectrum** peca de la habitual austeridad gráfica, aún siendo una buena conversión, y la de **C64** está desequilibrada en cuanto a dificultad. A una extraña versión para **MSX2**, que se distanciaba del arcade, le siguió la mejor versión de todas: la conversión para **NES**. Conservando todo lo que hace grande al arcade, lo expande alargando cada nivel, y opta por convertir el quinto y último nivel del arcade en tres fases distintas, tomando varios elementos del escenario y dándoles mayor entidad. Gráficos y sonido se encuentran entre lo mejor que se haya visto jamás hasta aquel momento en un sistema casero, y la posibilidad de jugar a dobles con la comodidad del pad multiplica la diversión.

Un año después llegaba a los arcades **Super Contra**. El juego básico sigue la estela del **Contra** original, con pequeñas adiciones como la posibilidad de aumentar la potencia de las armas, o más posibilidades de movimiento

CONTRA CODE_

... Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, y Start, un clásico de los juegos de **Konami** para consola. Bien ejecutado proporciona ventajas al jugador, en el caso de **Contra** treinta vidas por partida. Aunque *Contra Code* es uno de los nombres que se le da (*Konami Code* es el otro, y más oficial), lo cierto es que el código debutó en **Gradius**, también para **NES**, un par de años antes, y se las ha apañado para sobrevivir hasta el día de hoy.



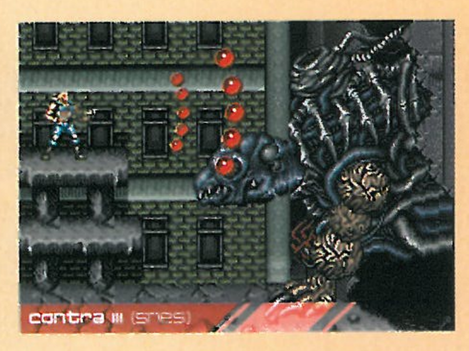


contra (arcade)



super contra (arcade)

En lateral o en occipital, los final bosses de Contra son leyenda del videojuego_

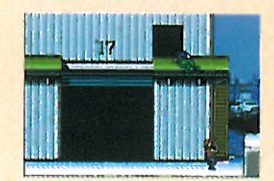

contra III (snes)

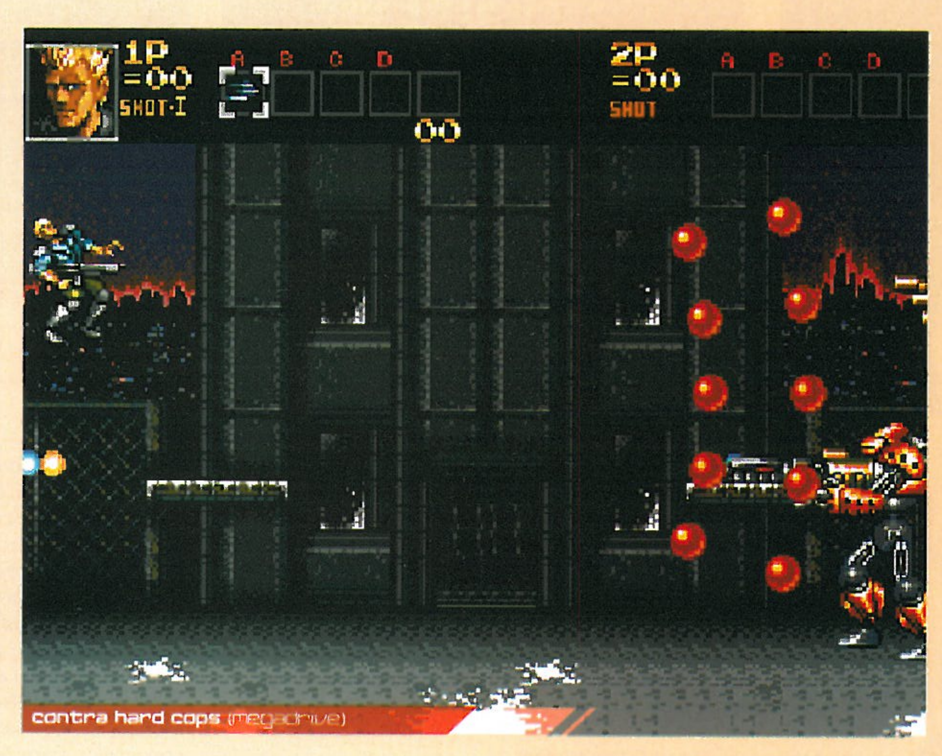

contra III (snes)



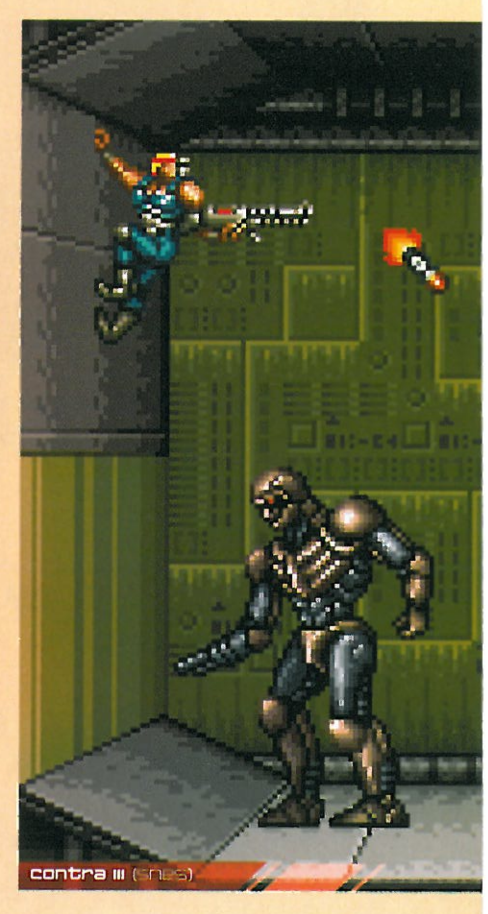
LOS RENEGADOS_

Tres juegos de la saga han acabado por ser retirados de la continuidad oficial de la serie: **Contra Force** (1992), de **NES**, y las dos entregas para **PSOne**, **Legacy of War** (1996) y **C: The Contra Adventure** (1998). **Contra Force** se vendió en occidente como un nuevo **Contra**, cuando en realidad no tiene nada que ver. Los juegos de **PSOne** ni siquiera fueron desarrollados por **Konami**, y destacan por una horrenda adaptación a las 3D y un desarrollo general caótico. «Olvidables» se queda corto.



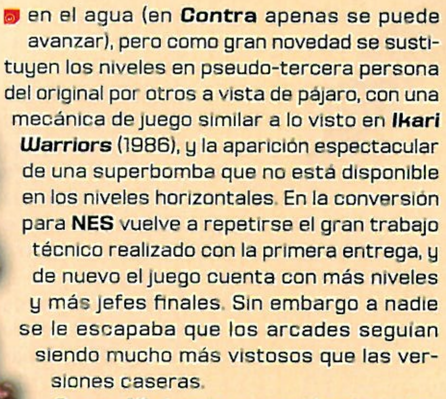


contra hard cops (megadrive)



contra III (snes)





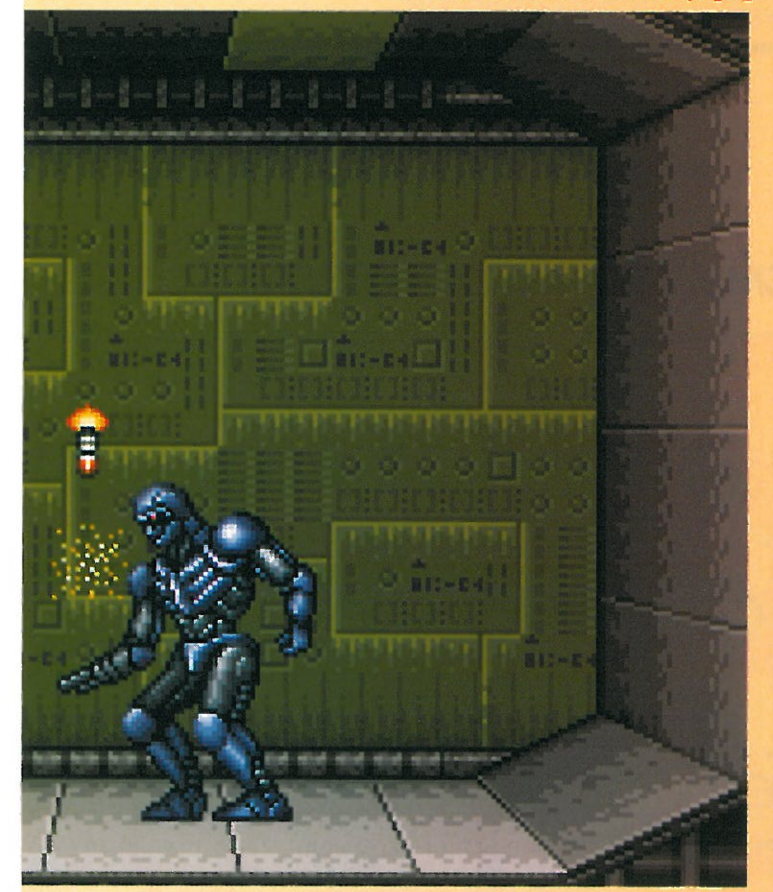
en el agua (en **Contra** apenas se puede avanzar), pero como gran novedad se sustituyen los niveles en pseudo-tercera persona del original por otros a vista de pájaro, con una mecánica de juego similar a lo visto en **Ikari Warriors** (1986), y la aparición espectacular de una superbomba que no está disponible en los niveles horizontales. En la conversión para **NES** vuelve a repetirse el gran trabajo técnico realizado con la primera entrega, y de nuevo el juego cuenta con más niveles y más jefes finales. Sin embargo a nadie se le escapaba que los arcades seguían siendo mucho más vistosos que las versiones caseras.

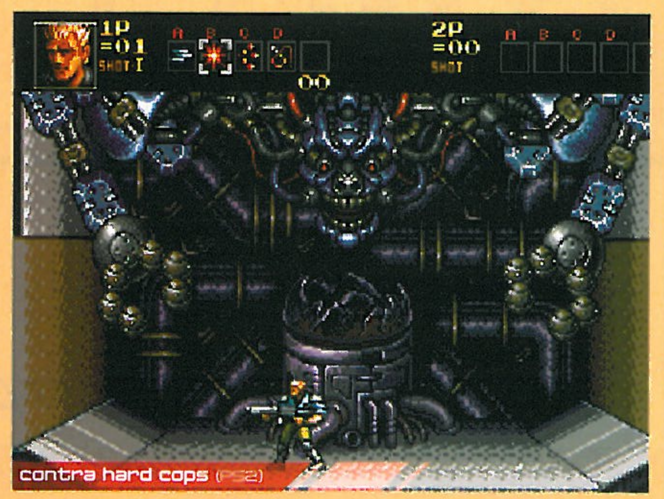
Super Nintendo apenas había empezado a zamparse el terreno de su hermana pequeña cuando **Konami** lanzó **Contra III: The Alien Rebels** (1992). La presentación del juego es de auténtico superlujo: por primera vez una versión casera deja atrás lo visto y escuchado en los arcades, y a unos gráficos con un colorido espectacular y un sonido de película se une un diseño de niveles prácticamente perfecto, y ciertos detalles que convierten a **Contra III** en la mejor entrega de la saga. A la mecánica de juego se añade el uso limitado de vehículos entre niveles, e incluso buena parte de un nivel subido en una moto. El personaje también tiene la habilidad de colgarse de ciertos lugares del escenario, sean extrañas construcciones o misiles volando a velocidad supersónica. Los habituales niveles que rompen la monotonía horizontal son en esta ocasión más espectaculares que nunca: a vista de pájaro, es posible no sólo mover el personaje con normalidad, sino hacer girar todo el escenario con los botones L y R, siendo uno de los mejores ejemplos de empleo del famoso Modo 7 de **SNES**. El último nivel del juego se convierte en todo un homenaje a entregas anteriores de **Contra**, en lo que es un *tour de force* contra varios de los jefes finales ya conocidos, acompañados por una



super contra (nes)

Había una vez un tiempo en el que la mayoría no peinábamos canas en el que dos consolas rivales no necesariamente sacaban versiones idénticas de los juegos_







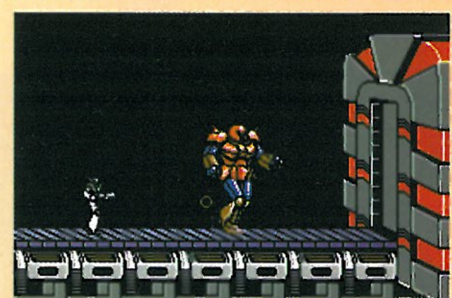
NUEVA GENERACIÓN_

_ Tras su desafortunado paso por **PSOne**, la saga **Contra** resucitó en **PS2** retomando el hilo donde lo dejó **MegaDrive**. Dos han sido los títulos lanzados: ***Shattered Soldier*** (2002) y ***Neo-Contra*** (2004). El primero recupera el estilo de los *Contra* clásicos, pero con un aspecto gráfico soberbio y jugabilidad puramente 2D. ***Neo-Contra*** se muestra rupturista y adopta una perspectiva isométrica que sin embargo resulta igual de divertida.





PROBOTECTOR_



En Europa la versión de **NES** es conocida como ***Probotector*** por una cuestión de autocensura preventiva: a ojos de los distribuidores, el juego contenía demasiada violencia gráfica para Europa, lo cual podía dejarlo fuera de los escaparates, afectando considerablemente a las ventas. Se remozaron los gráficos, convirtiendo a enemigos y protagonistas en robots, aunque el juego en sí es el mismo. Ya en **SNES** apareció como ***Super Probotector***, y ***Probotector*** a secas en **MegaDrive**, pero más que autocensura, se debió al hecho de que la saga ya era más conocida por los robots que como *port* de ***Contra***. A partir de los juegos de **PSOne** se abandonaron los robots, y volvieron a llamarse ***Contra*** en todo el mundo.

música que podría haber compuesto el propio James Horner. ***Contra III*** es el espejo en el que después se mirarían juegos ejemplares como **Gunstar Heroes** (1993) para **MegaDrive**. Distintas versiones de este juego se lanzaron en **Game Boy** (***Contra: The Alien Wars***, 1994) y **Game Boy Advance** (***Contra Advance: The Alien Wars EX***, 2002), esta última utilizando también niveles del siguiente juego de la saga: **Contra Hard Corps**, para **MegaDrive**.

Al igual que la otra gran saga clásica de **Konami**, ***Castlevania***, había dado el salto a los 16 bits de **Sega** unos meses atrás, a finales de 1994 le llegó el turno a **Contra**, y lejos de crear un título anecdótico por compromiso empresarial, crearon un nuevo clásico dentro de la saga, y el que sería el último título a tener en cuenta hasta pasada casi una década. Aunque el juego asume de forma espectacular parte de las novedades presentadas en ***Contra III***, pero dentro de las limitaciones técnicas de ***MegaDrive*** (aunque con todo, ***Contra HC*** es uno de los títulos más espectaculares jamás vistos en esa plataforma), su estilo de juego está enfocado principalmente a combatir todo tipo de *final bosses*, casi de forma continua, dejando algo de lado el equilibrado desarrollo de ***Contra III***, lo que puede alienar a los seguidores del sistema clásico. Pero en su día sentó las bases para todos los **Contra** que llegaron después. Sumándose a la posibilidad de jugar con cuatro personajes distintos en lugar de los clásicos Bill y Lance, **Contra Hard Corps** introduce una novedad que alarga la vida del juego: es posible seguir distintas rutas, tomando decisiones en momentos concretos, llegando así a ver distintos finales del juego. **Contra Hard Corps** es un juego absorbente por el esfuerzo que requiere pillarle el truco a cada jefe, que pone el broche de oro a la etapa clásica.

CONTRA: LA PLASMACIÓN DEFINITIVA DEL CONCEPTO "BIOMECÁNICA POPULAR"

La influencia de **Contra** es perfectamente localizable en clásicos modernos como la saga **Metal Slug**. Mientras que la recuperación de los juegos originales para XBOX Live Arcade es una excelente noticia, cabe desear que la saga encuentre su sitio en la nueva generación. Y recordad las dos reglas de oro: Correr y Disparar.

_game over



TERROR
GAMES FROM THE CRYPT

ESTE RINCÓN DE RETRO SE NUTRE DE JUEGOS DE LA CRIPTA, PERO TAMBIÉN PODRÍA SER "EL BAILE DE LOS MALDITOS". REBUSCAMOS EN EL FONDO DE NUESTROS ARCHIVOS PARA TRAEROS LOS JUEGOS QUE NADIE CONOCE, LAS HISTORIAS QUE SE CUENTAN ENTRE SUSURROS EN LA INDUSTRIA. PASAD, PASAD... BAJO VUESTRA PROPIA RESPONSABILIDAD.

_NEMESIS

Switch

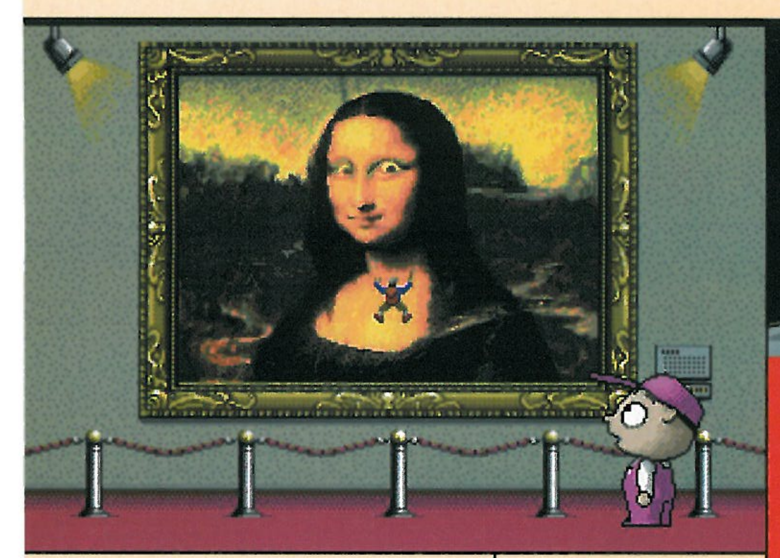
El experimento más delirante de Sega

Atrapado en un mundo virtual, Slap sufrirá todo tipo de perrerías por culpa de unas máquinas descontroladas._



¡MENUDO BROMAZO!

Uno de los gags más recordados de ***Switch*** sucede cuando el protagonista se ve transportado al menú inicial del **Mega CD**. Al tardar el personaje varios segundos en aparecer, el jugador cree que se le ha reseteado la consola y mientras soltaba pestes, más de uno apretaba el botón de reset para iniciar todo el juego desde el principio. Sólo los más pacientes, o aquellos que estaban más alejados del **Mega CD** descubrían que todo había sido un bromazo. El bueno de Slap comienza entonces a rotar y a deformarse como hacía el logo del Mega CD japonés.





LOS MONTY PYTHON, LA ANIMACIÓN CUBANA Y EL MUNDO DEL CINE

La estética de ***Switch*** y, por qué no decirlo, buena parte de los gags, muestran una fuerte influencia tanto de los cortos de animación del show televisivo de los Monty Python (el célebre *Flying Circus*), obra de **Terry Gilliam**, como de la escuela cubana de animación, que tuvo en **Juan Padrón** (*Vampiros en la Habana*, *Filminuto*, *Quinoscopio*) su principal estandarte. Pero además, las 126 pantallas (cada una de ellas contiene de 4 a 12 gags diferentes) de ***Switch*** son un contínuo homenaje al mundo del arte. La pintura (*La Gioconda*, *El Grito*), la escultura (*El Pensador*) y por supuesto, el cine. En el juego encontrarás referencias a *2001: Una Odisea del Espacio* (el monolito, la habitación donde se cambiaban los astronautas), *La Mosca* (la cápsula de teletransportación), y las películas clásicas de la Universal. En uno de los gags más celebrados del juego se puede ver a Frankenstein y Drácula persiguiendo a unas doncellas a través de una sucesión de puertas al más puro estilo del cine mudo. Como dato curioso (o más bien, morboso), el director de ***Switch***, **Hajime Tabe**, dirigió *Devil Doctor Woman*, una de las entregas más enloquecidas de la increíble serie de falsas snuffs *Guinea Pig*.

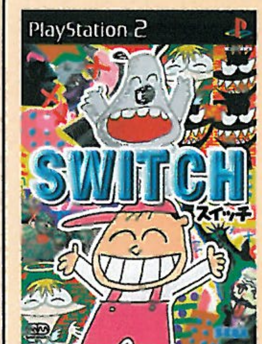
En el año 1992, la revista *Muy Interesante* publicó un reportaje que, como muchos otros de esta revista, hacía honor al nombre de su cabecera. Trataba sobre el desarrollo de videojuegos y de cómo los redactores habían visitado los laboratorios de I+D de ***Nintendo*** y **Sega**, los dos gigantes del sector. Las oficinas de **Nintendo** mostraban una pulcritud digna de un laboratorio farmacéutico, con todos sus empleados debidamente uniformados y unos sistemas de seguridad dignos de Fort Knox. En **Sega**, en cambio, la cosa era distinta. Gente con melenas y vaqueros daba rienda suelta a su creatividad entre un caos de papeles, juguetes y monitores de ordenador. Al afortunado periodista que escribió el reportaje le llamó la atención uno de los proyectos de **Sega**, al parecer "*centrado en el mundo del arte*". En él se veía a la *Gioconda* siendo víctima de un sinfín de gags visuales: transformándose en monstruo, viendo como un escalador le subía por el escote, etc...Un año después de leer aquello, en las oficinas de **Sega España** tuve ocasión de descubrir aquel juego para **Mega CD**. Se llamaba **Switch**. Y aún no he visto nada igual.

MI LAVADORA ESTÁ PACHUCHA

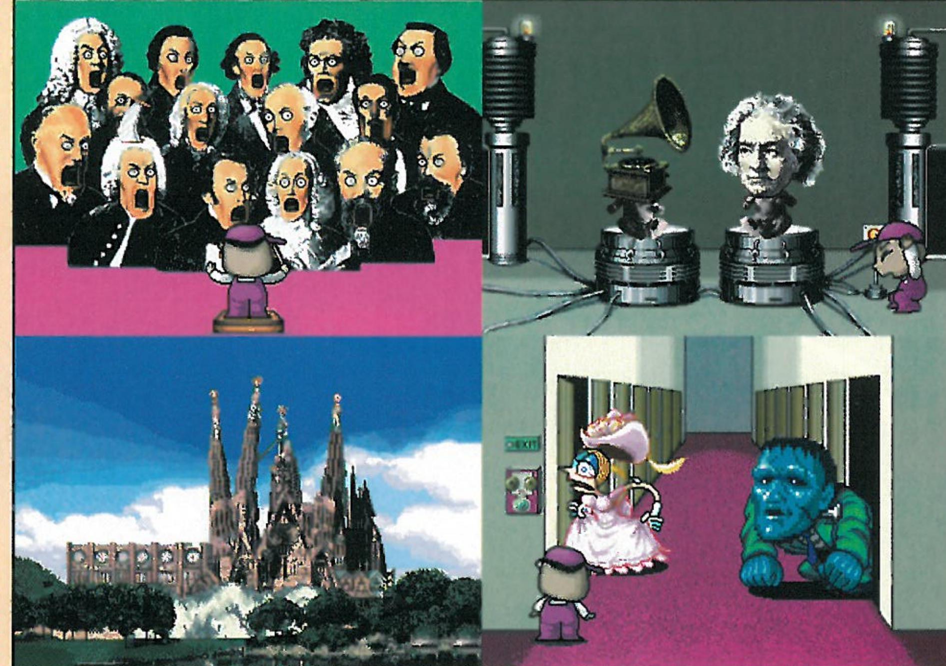
Switch (conocido en EE.UU. como **Panic!**) podría definirse como una comedia interactiva, una sucesión de gags visuales al estilo de las animaciones de los Monty Python, protagonizadas por un fulano llamado Slap y su perro Stick. Por lo que sabemos gracias a la versión americana del juego (comercializada por **Data East** con el nombre Panic!), un virus informático ha infectado todas las máquinas del planeta (ordenadores, coches, televisiones, lavadoras), enloqueciéndolas. Sólo un programa llamado **Panic!** permitirá neutralizar el virus y devolver a las máquinas a la normalidad. El problema es que el programa ha absorbido a su operario, el pobre Slap, y ahora éste tendrá que combatir al virus desde dentro. Switch es algo así como *Tron*, pero pasado de rosca. Slap y Stick son transportados de una pantalla a otra (y hay nada menos que 126), y en cada una de ellas hay de cuatro a doce interruptores diferentes. El jugador debe pulsar uno de los interruptores y ver qué sucede. La mayoría de los interruptores activan gags visuales, dos te permiten saltar a otra pantalla y otros, en determinados casos, activarán una bomba colocada en algún monumento emblemático del mundo. Si Slap llega a reventarlos todos, el juego se habrá acabado. Os garantizo que después de trece años, sigo encontrándome gags nuevos. Y todos son sencillamente geniales.







Aquí tenéis las tres versiones comercializadas de Switch, por si tenéis suerte y las encontráis en alguna tienda a buen precio._



La Sagrada Familia es sólo uno de los monumentos que volarán por los aires si nos equivocamos de botón_

UN JUEGO SORPRENDENTE, IMPOSIBLE DE ETIQUETAR ¿AVENTURA GRÁFICA? ¿COMEDIA INTERACTIVA?

EL DELIRIO HECHO CD-ROM

En su odisea, Slap tendrá oportunidad de ver todo tipo de fenómenos extraños: esculturas Moai que caen del cielo, un genio que surge, no de una lámpara mágica, sino de una expendedora de tabaco, brebajes que hacen brotar pechos por todos lados, tormentas que arrojan zurullos en lugar de nieve...Si visualmente ***Switch*** es todo un deleite para la vista, el sonido no le va a la zaga. Buena parte de los efectos de sonido son completamente vocales.

UN ITEM DE COLECCIONISTA

Aunque fui testigo de que en **Sega España** adoraban el juego desde el mismo momento de su lanzamiento en Japón en 1993, el humor escatológico de **Switch** y su mecánica poco habitual, hizo imposible su lanzamiento en nuestro país. De hecho, en Estados Unidos acabó siendo comercializado por **Data East** que tuvo el acierto de adaptarlo al inglés íntegramente, sin omitir ni una sola broma chusca, aunque ello les obligara a catalogarlo con la clasificación "T" (Mayores de 13 años). Actualmente, ***Switch/Panic!*** es una pieza bastante valorada entre los coleccionistas de **MegaCD**. No tiene la categoría de un ***Snatcher*** o un ***Final Fight CD***, pero es de los pocos juegos que siguen divirtiendo como el primer día. La edición japonesa merece la pena por el manual (que incluye hasta un estereograma), y el idioma no afecta para nada a la mecánica de juego. Y si no encontráis el original de **Mega CD**, siempre podéis localizar la edición **Sega Ages** que llegó a aparecer para ***PlayStation 2***.

_game over

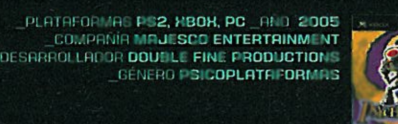
PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_







LA DIFERENCIA ENTRE UN JUEGO MUY BUENO Y UN JUEGO SUBLIME SUELE ESTAR EN LOS MATICES. PASADOS LOS AÑOS, PODEMOS ESTAR SEGUROS DE QUE EN PSYCHONAUTS, CONVERTIDO YA EN TÍTULO DE CULTO, SI HAY ALGO QUE DESBORDE A RAUDALES ES PRECISAMENTE ESO: MATICES.



PSYCHONAUTS

_JOHN TONES



_PLATAFORMAS **PS2, XBOX, PC** _AÑO **2005**
_COMPAÑÍA **MAJESCO ENTERTAINMENT**
_DESARROLLADOR **DOUBLE FINE PRODUCTIONS**
_GÉNERO **PSICOPLATAFORMAS**

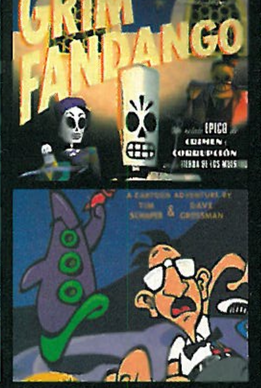


La historia secreta de los videojuegos, esa que no escriben ni las franquicias interminables ni las ristras de secuelas, abunda en personalidades como la de **Tim Schafer**. Diseñadores de videojuegos creativos y con talento y sentido del humor suficientes como para compaginar la innovación sensata con argumentos coherentes con las mecánicas de los juegos. Y sí: todos como un cencerro.

Si no, no se explica que salga adelante un juego como **Psychonauts**: ambientado en los pantanosos y no siempre joviales dominios de la mente humana, cuenta cómo un grupo de niños con poderes mentales de todo tipo (telequinesis, piroquinesis, telepatía, viaje astral y un largo etcétera de habilidades) reciben adiestramiento en una escuela para psiconautas, una especie de justicieros-espías de la mente sobre cuyo origen iremos aprendiendo poco a poco. Razputin es un joven admirador de los psiconautas que, poseedor de unas extraordinarias facultades mentales, se cuela en el campamento. Los secretos sobre los psiconautas comienzan a desvelarse, y como todo lo que sale de cerebros megalomaníacos, las novedades no siempre son del todo agradables.

Raro, sí. Y el argumento es la parte simple de **Psychonauts**: imbuido en la piel de Raz, el jugador se adentra en las pruebas y misterios del Campamento de Entrenamiento Psiconáutico, siempre relacionados con la mente. Y ese es uno de los grandes logros de **Psychonauts**: la inmersión temática total. Desde el menú inicial, un enorme cerebro por el que se mueve Raz accediendo por diversas trampillas a las distintas opciones del juego, hasta el menú en el que se escoge la partida guardada -sueños del protagonista-, todo está deliciosa y muy humorísticamente ligado al mundo del subconsciente. Veamos algún ejemplo: toda la terminología del juego tiene que ver con la actividad cerebral: «arrowheads» (el clásico símbolo de los locos, las flechas que atraviesan la cabeza) son las monedas de cambio de los niños en el campamento; «cobwebs», telarañas

TIM SCHAFER: EL PODER DEL HUMOR INTELIGENTE_



Tim Schafer comenzó en **Lucas Arts** participando en títulos que hoy se consideran básicos para entender el sentido del humor en el mundo de los videojuegos: los dos primeros *Monkey Island* y *Day Of The Tentacle*. Sus dos proyectos en solitario, extravagantes y únicos, definieron un excéntrico talento para el chascarrillo pixelado: *Full Throttle* y *Grim Fandango*. Tras *Psychonauts*, prepara un nuevo juego inmerso en el mayor de los secretos.







Un único pero: la versión para PS2 es gráficamente mucho más pobre que las de Xbox y PC. Por lo demás, el aspecto del juego, propio de un Edward Gorey alborotado de LSD, es espectacularmente único.

mentales, son objetos que encontramos en los viajes alucinantes al interior de las mentes de los personajes; «mental baggage» es el nombre que los anglosajones dan a todas las vivencias que marcan el cerebro de una persona, y que aquí se representa de forma literal, con unos maletines y maletas de los que hay que encontrar su correspondiente candado y llave; las mentes de los personajes están llenos de Figmentos, presencias fantasmales que representan traumas y experiencias que debemos recolectar; Raz encontrará en sus psicoaventuras cajas fuertes con aparatos portátiles de diapositivas, dioramas con los que conocerá más sobre el pasado de la gente por cuyas psiques se aventura. Y mi favorito: la típica zona de todos los juegos de exploración y aventura a través de la cual podemos acceder a cualquier fase del juego, en este caso a cualquier mente, es aquí una especie de limbo repleto de puertas mentales que recibe el increíble nombre de... ¡Subconsciente Colectivo! Son sólo algunos ejemplos de la excepcional labor del equipo de **Schafer** a la hora de dar presencia física a los iconos relacionados con la psicología pop en la que ***Psychonauts*** hurga constantemente: el símbolo de la habilidad de Clarividencia Raz es un tercer ojo que flota ante él; hay enemigos que disparan palabras, otros que se mueven en decorados y armas de papel pintado; y un enemigo presente en todas las mentes que visita Raz es El Censor, un enano encorbatado agarrado a un tampón de tinta que dispara signos de prohibición. Atención a la inteligente justificación de este enemigo: persigue a Raz porque lo interpreta como un extraño en la mente en la que se halle, y El Censor cree que Raz podría ser una alucinación o un brote esquizofrénico. Raz es atacado y se convierte, en cierto sentido, en el villano particular de todos y cada uno de los escenarios que visita, y que acaban convirtiéndose en los auténticos protagonistas de la aventura.

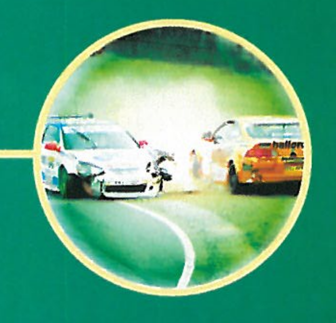
Es en esos decorados en los que reside la auténtica grandeza de ***Psychonauts***: construidos cada uno como un viaje de características únicas, encontraremos delirios

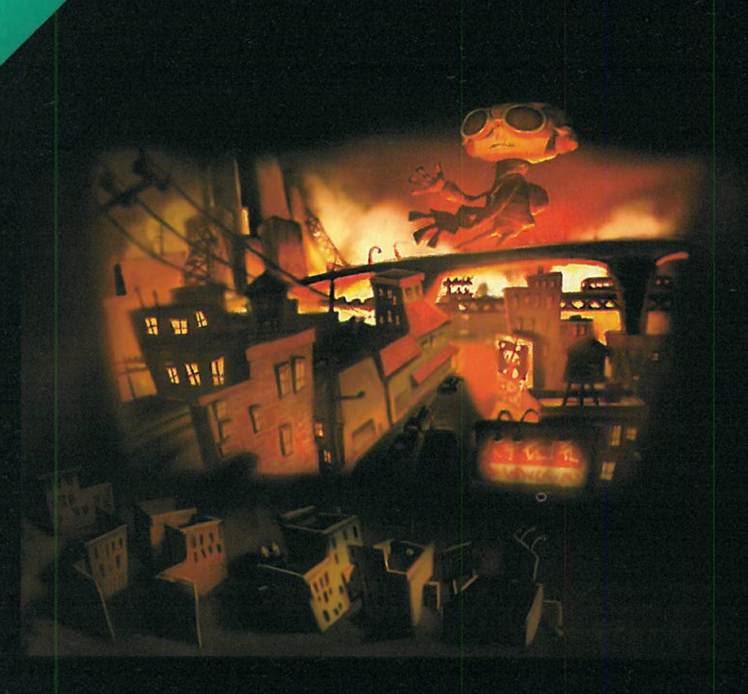
TIM SCHAFER PROPONE UN VIAJE ALUCINANTE AL FONDO DE UNAS CUANTAS MENTES



Psiconauta: Persona que usa drogas para estudiar la mente. Desde el título, *Psychonauts* hace referencia al mundo de la manipulación perceptiva. En el juego no se hace de modo directo, pero sí velado, con guiños para iniciados: desde el diseño alucinógeno de los niveles a trucos de navegación mental propios de psiconautas reales.







EN PSYCHONAUTS, LOS SUEÑOS DE LA RAZÓN NO PRODUCEN MONSTRUOS, SINO FINAL BOSSES.

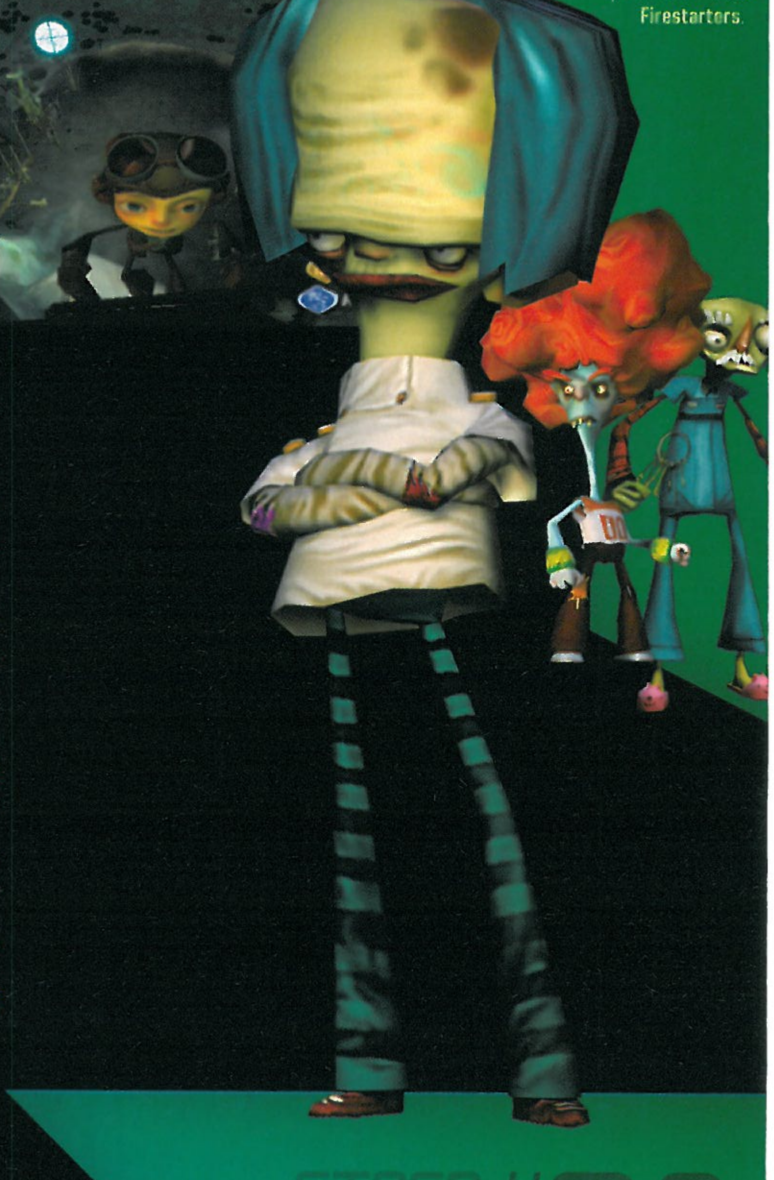
de grandeza, sueños de la razón (que aquí no producen monstruos, sino *final bosses*), paranoias (en el sentido más clínico del término) y todo tipo de neuras más o menos acentuadas. La mente del agente Sasha es ordenada, cerebral (valga la redundancia): es un enorme cubo bicolor tan pulcro que unas simples lámparas de colores se convierten en monstruos. La mente de un guardia de seguridad obsesionado con las conspiraciones es una aventurilla con vida propia en la que Raz tiene que localizar a un fantasmal Lechero del que todo el mundo habla entre susurros: el clásico barrio residencial americano se ve físicamente deformado por la paranoia, y los enemigos son en esta ocasión agentes con gabardina entre los que hay que camuflarse. La mente, en fin, de un monstruoso ser submarino llamado Linda es una realidad alternativa poblada por pececillos abisales que ven a Raz como un ser gigantesco... tal y como Raz veía a Linda unos momentos antes. Todo un catálogo de mundos mentales que no renuncian ni al inesperado toque siniestro (se habla continuamente de enfermedades incurables, locura y delirios mentales) ni a la reflexión certera sobre nuestras psiques.

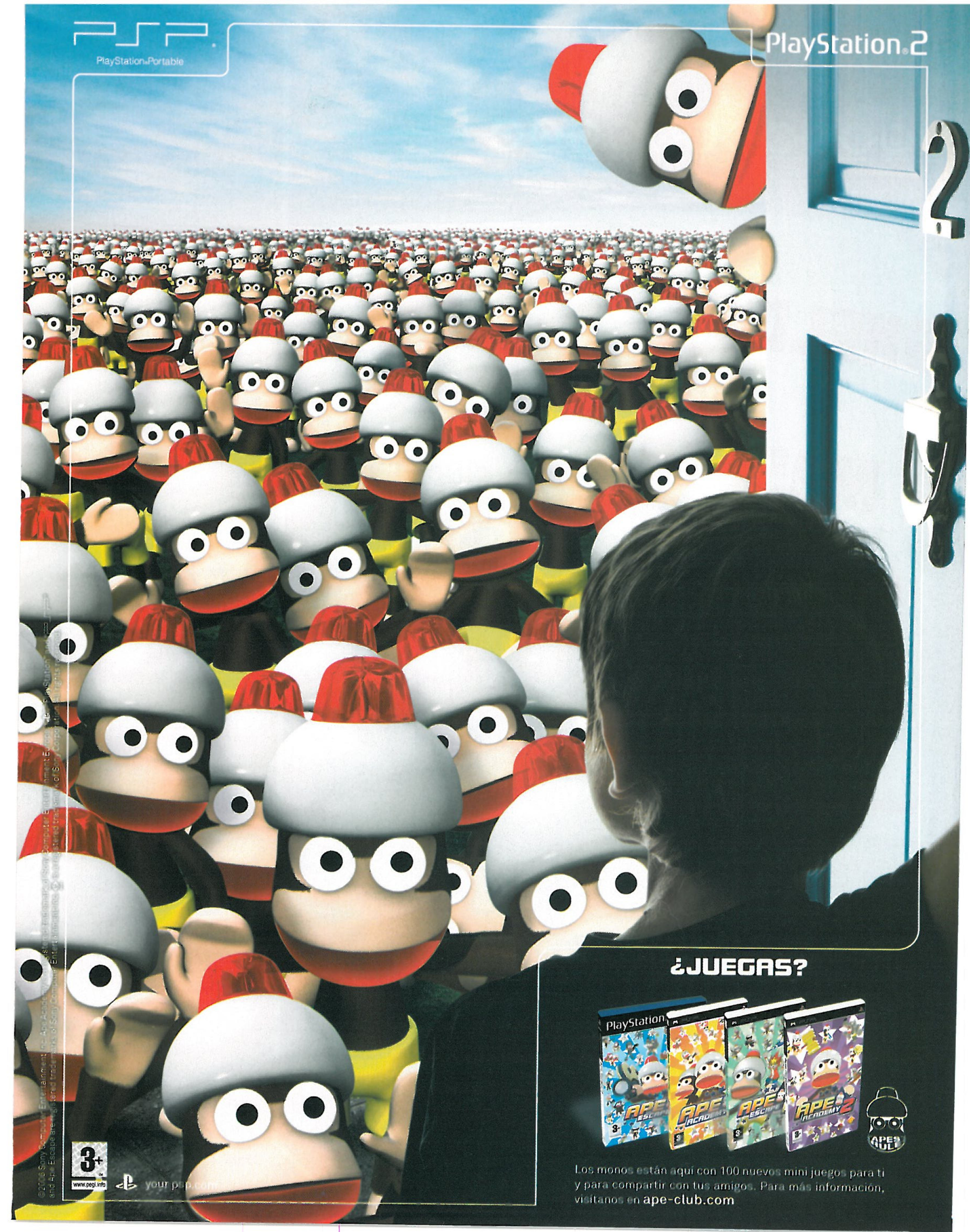
Un ejemplo, rebosante del potente simbolismo clásico que abunda en el juego: uno de los primeros viajes que efectúa Raz es a su propia mente. Al entrar en la fantasmal caravana de circo donde se crió queda atrapado en un brillante y reducido espacio cerrado. Cuando lo rompe, Raz ve que estaba dentro de un huevo. Una vez fuera de él, se adentra en las tinieblas de su propia mente, un lugar yermo y antipático, siguiendo a un conejo blanco. Cuando consigue el poder de la piroquinesis, obviamente, lo primero que reduce a cenizas es la caravana en la que se crió. Un rosario simbológico que haría las delicias del mismísimo Alejandro Jodorowsky.

Perverso como un cuento infantil, redondo en su sencilla estructura de aventura de plataformas para todos los públicos, **Psychonauts** es más que todo eso: es la prueba perfecta de que no hacen falta sexo y ultraviolencia para programar un título adulto. game over

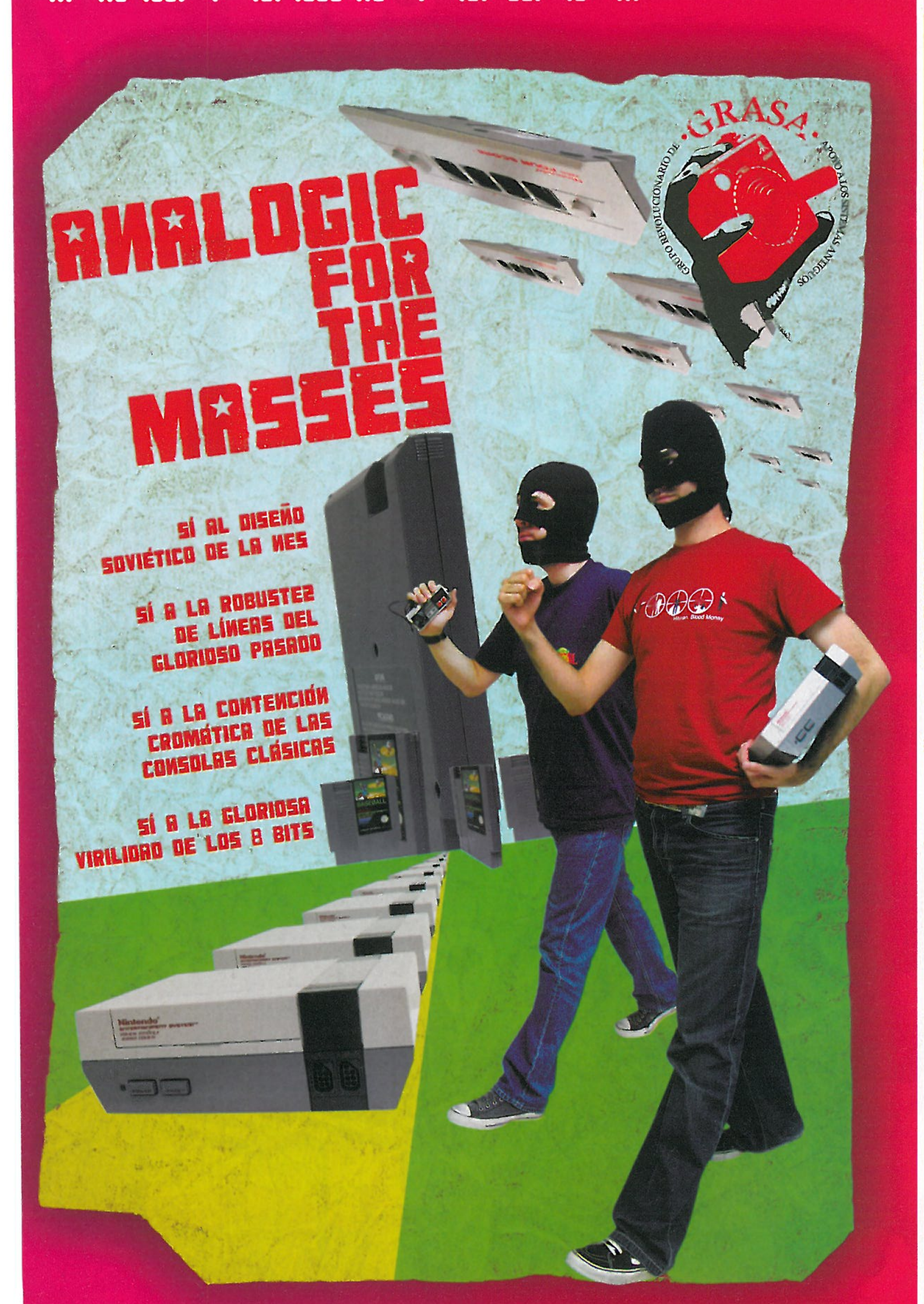
DETALLE GLORIOSO LXXVIII: EL ROCK DE LA MENTE_

Cuando todos sus compañeros están empezando a ser secuestrados, Raz se encuentra con dos de ellos en una sala de recreo con comedor. Ambos han montado un grupo de rock experimental que suena entre **The Residents** y **Frank Zappa**. El nombre, perfecto: **The Firestarters**.




PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
¿JUEGAS?
PlayStation
APE ESCAPE
APE ACADEMY
APE ACADEMY 2
3+
www.pegi.info
your psp.com
Los monos están aquí con 100 nuevos mini juegos para ti y para compartir con tus amigos. Para más información, visítanos en ape-club.com

LA FUERZA BRUTA, AMIGOS, NO ES LA SOLUCIÓN.
SI NO, QUE SE LO PREGUNTEN A LOS CHICOS DE LA G.R.A.S.A.
(GRUPO REVOLUCIONARIO DE APOYO A SISTEMAS ANTIGUOS).
CLARAMENTE, LO DE ESTOS CHICOS NO TIENE SOLUCIÓN.



TOPS <

xtreme

01 **METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE** (KONAMI) PS2
02 **SPLINTER CELL DOUBLE AGENT** (UBISOFT) XBOX 360
03 **PRO EVOLUTION SOCCER 6** (KONAMI) PS2
04 **TEKKEN DARK RESURRECTION** (NAMCO BANDAI) PSP
05 **DEAD RISING** (CAPCOM/ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
06 **CANIS CANEM EDIT** (ROCKSTAR) PS2
07 **GUITAR HERO II** (ACTIVISION) PS2
08 **NEW SUPER MARIO BROS.** (NINTENDO) DS
09 **KINGDOM HEARTS II** (SQUARE ENIX/PROEIN) PS2
10 **SCARFACE** (VIVENDI) PS2

GAME

NINTENDO DS

01 NEW SUPER MARIO BROS.
02 BRAIN TRAINING
03 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
04 BIG BRAIN ACADEMY
05 NINTENDOGS: DÁLMATA Y COMPAÑÍA

PLAYSTATION 2

01 KINGDOM HEARTS II
02 FIFA 07
03 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
04 GRAN TURISMO 4 (PLATINUM)
05 PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PLATINUM)

PSP

01 TEKKEN DARK RESURRECTION
02 GANGS OF LONDON
03 ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
04 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
05 SYPHON FILTER: DARK MIRROR

XBOX 360

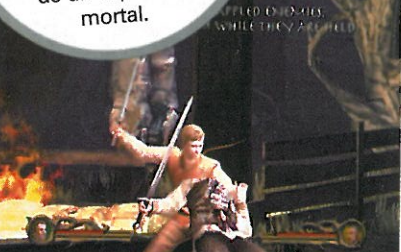
01 SAINTS ROW
02 DEAD RISING
03 NINETY-NINE NIGHTS
04 TEST DRIVE UNLIMITED
05 JUST CAUSE

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Stormfront Studios País > Estados Unidos

Eragon

Tienes tres opciones: leer el libro, ver la peli o jugarlo. Ser el protagonista siempre ha sido más emocionante...

INVENCIBLE ESPADACHÍN
A lo largo de la aventura irás aprendiendo combos más complejos que dejarán KO a tu rival de un espadazo mortal.



Los combates serán cuerpo a cuerpo con espada en mano o a distancia con el uso de arco y flechas.

Portátiles

Los usuarios de Nintendo DS y GBA también podrán acompañar a Eragon en su periplo. Los juegos son de mecánica totalmente diferente, pues la versión de DS está estructurada como una aventura donde deberás llevar a cabo las misiones que te encarguen los aldeanos de Alagaësia y la de GBA es un RPG puro y duro.





Un quemado Harry Potter, unas *Crónicas De Narnia* que intentaron hacerse un hueco en los anales del celuloide y ahora le toca el turno a la trilogía de Christopher Paolini, *El Legado*. Adaptaciones literarias que en videojuego resultan ser geniales, tanto en ventas como para entretener al usuario unas cuantas tardes. En el caso de ***Eragon*** esto último también se cumplirá siempre y cuando el jugador busque acción directa y no una aventura con resolución de rompecabezas, minijuegos variados y desafíos que pongan a prueba su habilidad con el mando o su ingenio. El desarrollo de las versiones para **Xbox 360** y **PS2** es algo monótono con combates y duelos constantes de mecánica machacabotones. Eso sí, serás capaz de realizar *combos* espectaculares que harán que tu héroe decapite a su enemigo, entre otros ataques (¡el juego tiene un PEGI +16!). Mención aparte se merecen las entregas para las portátiles de **Nintendo** pues, aunque la tónica de la repetición también hace mella en ellas, cada una posee una jugabilidad distinta. **GBA** un *RPG* de la vieja escuela y **DS** una aventura gráfica. A pesar de este pequeño punto negro (la monotonía), el título no está mal ya que te traslada a un mundo de fantasía a través de 16 niveles fielmente inspirados en la película (lástima que no hayan incluido secuencias cinemáticas). Controlando a Eragon, el protagonista de la historia, y ayudado de un Jinete de Dragon (una especie de justiciero de la época de los dragones y mazmorras) deberás acabar con el rey Galbatoriz y sus secuaces con el fin de evitar que el universo de *Alagaesia* caiga en su poder. SEXY CRAZY

Género > RPG De Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sega
Programador > Sonic Team País > Japón

Phantasy Star Universe

Bienvenido a la versión definitiva del universo On-line creado por el veterano Sonic Team

Tras convertirse en el primer juego de rol On-line en ser lanzado para consola, allá por los tiempos de **Dreamcast**, la conocida saga de *RPG* de **Sega** surca nuevos horizontes. Buscando ofrecer una experiencia que puedan aprovechar todos los usuarios, se han creado dos modos de juego totalmente diferentes, que pueden ser seleccionados de forma independiente desde la pantalla de presentación. Eso sí, ambos se desarrollan en el mismo universo: una serie de planetas unidos por sistemas de comunicación con una colonia, en la que comienza la acción. El protagonista del modo Historia es un joven Guardián o, lo que es lo mismo, una especie de policía interplanetaria que ingresa en ella al comienzo del juego para llevar a cabo una serie de misiones en diferentes ambientes. Las normas básicas de este tipo de títulos se siguen en PSU: la colonia y las ciudades estarán llenas de personajes con los que relacionarse y, sobre todo, infinidad de tiendas donde equipar al personaje con cualquier tipo de armas, armaduras y objetos. Esta personalización es uno de los puntos fuertes del juego, de hecho incluso el usuario podrá decorar su propia habitación. Combates muy *arcade*, con infinidad de *combos* y múltiples opciones (magias, armas de corta y larga distancia, etc.) junto con una modalidad On-line muy interesante (a pesar de no ser un *MMORPG*) completarán la oferta del juego. ➡ CHIARAFAN

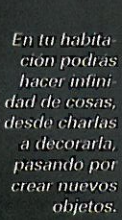
COMPIS
En todo momento irás acompañado de un grupo de personajes controlado por la CPU. A estos no podrás darles órdenes.











En tu habitación podrás hacer infinidad de cosas, desde charlas a decorarla, pasando por crear nuevos objetos.

Género > **Deportivo**
Formato > **DVD-ROM**
Compañía > **Activision**
Programador > **Neversoft**
País > **Estados Unidos**

Tony Hawk's Project 8

El simulador de skate llega a la nueva generación con importantes novedades en su control

TRICK STICKS
Al activar esta opción, la cámara enfocará la tabla y los sticks controlarán las piernas del skater.





El título de **Neversoft** que puso de moda el *skate* en los videojuegos llega a su tercera generación, conservando su peculiar e intuitivo control (esto último, tras unas horas de práctica) y evolucionando su motor gráfico al nivel esperado en un sistema como **Xbox 360**. Como buenos aficionados a las anteriores entregas que somos, nuestro primer contacto con ***Project 8*** nos hizo ver grandes cambios en su aspecto (inmensos escenarios, increíbles efectos de iluminación, *ragdoll* mejorados, *bump mapping* por doquier...) pero no en su control, que permanece intacto, en su «capa» más básica, similar al de todos los *Tony Hawk's*. Nada más lejos de la realidad, ya que su ralentizada introducción te preparaba para degustar la novedad más significativa en el género desde su nacimiento en **PSone**, *Trick Sticks*. Una vez rellenada la barra de especiales, podrás activar el movimiento en cuestión: la acción se ralentiza, la cámara enfoca la tabla y las piernas del *skater*... los *sticks* controlan directamente las piernas de tu personaje durante unos segundos, abriendo un abanico de posibilidades casi infinito que los más expertos en el género del *skate* agradecerán. **DOC**





En la opción Trucos Pro podrás ver los mejores movimientos de los profesionales desde cualquier ángulo.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > UbiSoft
Programador > UbiSoft Montreal País > Canadá

Rainbow Six: Vegas

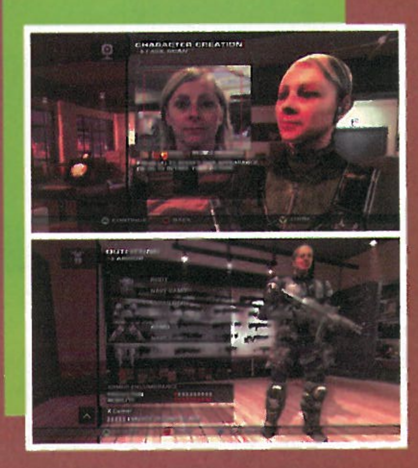
La versión más espectacular del shooter táctico de UbiSoft

Con títulos como *Splinter Cell Double Agent*, ya en la calle, *Assassin's Creed* (en un futuro no muy lejano) y ***Rainbow Six: Vegas***, de inminente aparición, **UbiSoft** se posiciona como uno de los desarrolladores más fructíferos y capacitados de la nueva generación. Y es que ***Vegas*** no es un *shooter* más; al igual que en *Double Agent*, **UbiSoft** ha exprimido al máximo las posibilidades de **360** para ofrecer una experiencia visual y jugable sin precedentes. Como suele ser habitual en la saga, el realismo es uno de los puntos claves de ***Rainbow Six: Vegas***, algo que notarás en el comportamiento de los personajes, en las situaciones vividas durante el modo Historia y, por supuesto, en la resistencia de tu personaje y sus compañeros, que difícilmente aguantarán vivos un par de disparos en zonas vitales. Como si de un capítulo de *24* se tratase, el argumento de ***RS:V*** te obligará a acabar con una amenaza terrorista de proporciones globales durante el transcurso de un solo día. Normalmente, comandarás un equipo de tres componentes que podrás dirigir a través de sencillos comandos visuales (aparecerán los iconos en pantalla); el uso correcto de estas órdenes resultará decisivo en el éxito de la misión, por ejemplo, a la hora de abrir una puerta (brecha y cegadora, brecha y granada, etc.). Como era de esperar, el trabajado modo Historia de ***Vegas*** será «medio juego», ya que **UbiSoft** está ultimando los detalles del que puede llegar a convertirse en el título multijugador más adictivo y completo de toda la red *Xbox Live*. ➡ DOC

ACCIÓN A TRES BANDAS
El equipo inicial está compuesto por tres personajes; un intuitivo sistema te permitirá dar órdenes al equipo.

Xbox Live Vision

La cámara de reciente aparición en el mercado te permitirá poner tu cara a los personajes del juego a través del software DigiMask (el mismo utilizado por Sony para los juegos de EyeToy).





Con un par de movimientos del pad, podrás ordenar a los dos miembros de tu equipo derribar una puerta, lanzar una granada y entrar fuego a discreción.

Al ocultarte, la cámara pasará a tercera persona.







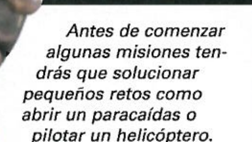


El realismo es una constante en el título de UbiSoft, tanto a nivel visual como a nivel jugable.



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Ponte en la piel de Fisher y protagoniza uno de los mejores y más completos títulos del año para 360



Antes de comenzar algunas misiones tendrás que solucionar pequeños retos como abrir un paracaídas o pilotar un helicóptero.

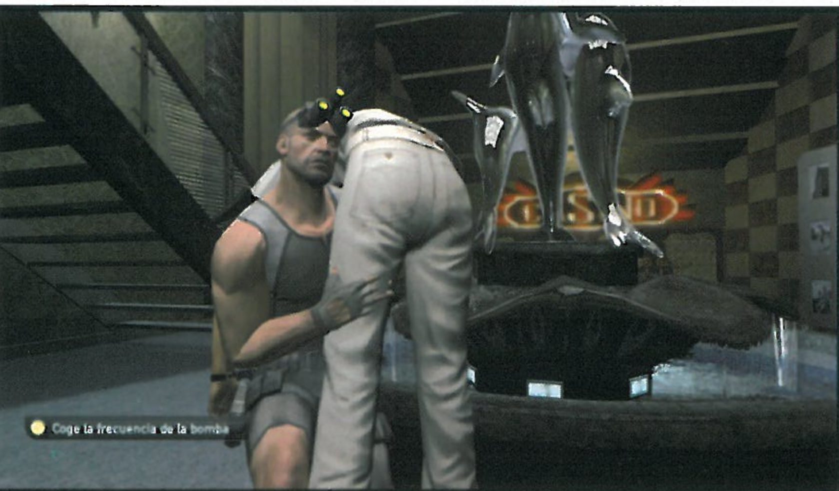
El primer *Splinter Cell* marcó un antes y un después en el género del espionaje táctico, cuyo mayor exponente era la saga *Metal Gear*, y demostró hasta dónde se podía llegar con la consola más potente por aquel entonces, **Xbox**. Ahora, **UbiSoft** revoluciona el género una vez más con ***Double Agent***, y da un paso más allá tanto en el terreno jugable como en el gráfico. Esta nueva entrega te pondrá en la piel de Sam Fisher, como no podía ser de otra forma, en su misión más complicada, pues deberá infiltrarse en una organización terrorista (el Ejército de John Brown) y hacerse pasar por uno de ellos, mientras descubre todos sus secretos para la NSA. **UbiSoft** ha creado un original sistema basado en la «confianza» que te obligará a tomar diferentes decisiones para no ir demasiado lejos en tu papel como terrorista ni descubrir tu verdadera identidad a los miembros del EJB. Cada una de las misiones cuenta con distintos objetivos, unos para la NSA y otros para el EJB; dependiendo de tu comportamiento, aumentará la confianza hacia uno u otro bando. Por ejemplo, en una de las misiones, tendrás que plantar una bomba en un crucero para el EJB, pero

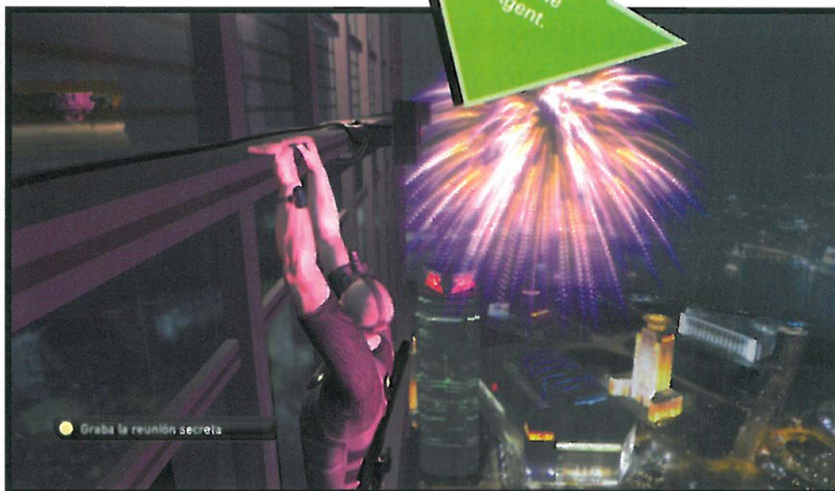




Ésta es la primera prueba de fuego a la que te someterá Emile al entrar en el EJB. Tendrás que disparar a sangre fría a una persona inocente; si lo haces, te ganarás la confianza de Emile, si no, aumentará la confianza de la NSA.

SHANGHAI Los creadores del modo Historia han homenajeado a la ciudad en la que viven con uno de los niveles más bellos y mejor diseñados de Splinter Cell Double Agent.





nada más hacerlo deberás desencriptar el código de desarme para la NSA sin que tu contacto en la base terrorista lo note. De hecho, al estar monitorizado en todo momento por el EJB, en ocasiones tendrás que provocar algún tipo de distracción (como apagar las luces o inutilizar una cámara de vigilancia) para cumplir los objetivos. Los momentos más intensos como agente doble los vivirás en la Base del Ejército de John Brown, ya que mientras acatas órdenes de todo tipo (descifras un e-mail, montas una serie de minas para el próximo golpe, etc.) tu misión como agente de la NSA consistirá en introducirte en áreas restringidas sin ser visto para pinchar su antena de comunicaciones, robar historiales médicos, conseguir huellas dactilares e incluso escanear documentos que se encuentran en la caja fuerte de Emile Dufraisne, líder del EJB. El desarrollo de éstas te permitirá tomar tus propias decisiones, siempre decantándote por uno u otro bando; al igual que en la anterior versión, podrás deshacerte de los enemigos de forma no letal o acabar con ellos directamente, aunque en ocasiones no haya elección. El diseño y el desarrollo de cada una de las misiones del juego está a la par con su trepidante argumento y lo hace del todo creíble. Por ejemplo, en una determinada misión ▶

Agente Doble

Tu objetivo en el juego será formar parte de una organización terrorista y seguir las órdenes de su cabecilla, Emile Dufraisne, pero sin descuidar tus obligaciones como miembro de la NSA. En el transcurso de cada una de las misiones tendrás que cumplir objetivos para uno y otro bando, manteniendo un equilibrio de «confianzas» mostrado en todo momento en pantalla con dos barras de energía diferentes.





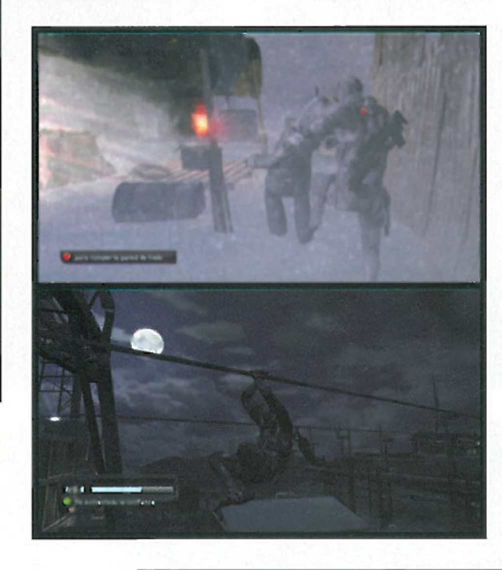




ACCIONES AUTOMATIZADAS
En algunas zonas aparecerá un icono en pantalla para realizar todo tipo de ataques de forma automática.

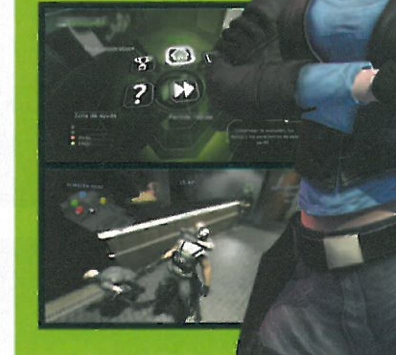






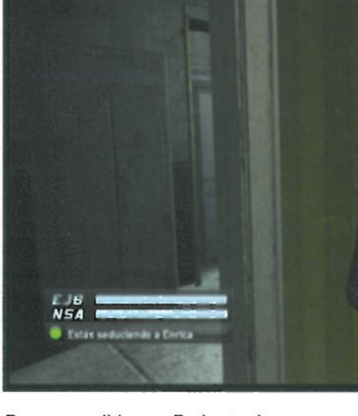
Modo Multijugador

Como ocurrió con Chaos Theory, UbiSoft París se ha encargado del diseño del modo multijugador. En él, los espías (en tercera persona) intentarán arrebatar información a los mercenarios (en primera persona). Incluye un modo cooperativo basado únicamente en los mapas multijugador.



//Actualmente no encontrarás un título de Xbox 360 con mejores gráficos que Splinter Cell Double Agent//

acompañarás a Emile a hacer una «compra» a un hotel de Shanghai; tendrás que hacer aterrizar un helicóptero; descolgarte por la fachada del hotel para grabar la negociación sin ser visto; entrar en el hotel por la lavandería; robar unos documentos de la sala reuniones; bajar un par de plantas hasta llegar a una habitación concreta... y todo sin una sola pausa para cargar desde el DVD y con un nivel de detalle nunca visto en **Xbox 360**. Técnicamente, al igual que la primera edición en **Xbox**, ***Double Agent*** marcará un antes y un después en la nueva generación. El nivel de realismo alcanzado es increíble: los músculos y el sudor de los personajes, las expresiones faciales, la iluminación, los efectos climáticos, la interacción con el entorno, su increíble agua... es imposible definir con palabras hasta qué punto roza la perfección su motor 3D. Todas las pantallas que pueblan estas tres páginas han sido capturadas por nosotros, no son *renders* ni están «falseadas». Con juegos como éste, los usuarios de **Xbox 360** no echarán de menos a Solid Snake, os lo aseguro. **DOC**



Es muy posible que Enrica te descubra fisgoneando en su habitación, aunque la barra de confianza del EJB no bajará, precisamente...

Género > Espionaje Táctico Formato > DVD-ROM Compañía > UbiSoft Programador > UbiSoft Shanghai/París Jugadores > 1-6 Misiones > 10+3 (Cuartel EJB) Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

18+

GRÁFICOS 9,5
UbiSoft da un paso más allá en la nueva generación con un motor gráfico que supera a todo lo visto hasta ahora en Xbox 360. El realismo y la espectacularidad son una constante en Double Agent.

MÚSICA / FX 9,5
Su banda sonora dinámica, adaptada a la perfección a cada momento, le da un impecable estilo cinematográfico a la acción. El doblaje al castellano sólo es superado por el del mítico Metal Gear Solid de PSone.

JUGABILIDAD 9,3
Double Agent conserva el espíritu de la saga, pero añade más libertad de acción y nuevas posibilidades. El sistema del agente doble, representado en forma de «confianza» es lo mejor de su jugabilidad.

DURACIÓN 9,0
El modo Historia te mantendrá enganchado gracias a su original sistema de juego y su genial desarrollo. Una vez terminada esta modalidad pasarás horas jugando al multijugador a través de Xbox Live.



9,4 GLOBAL

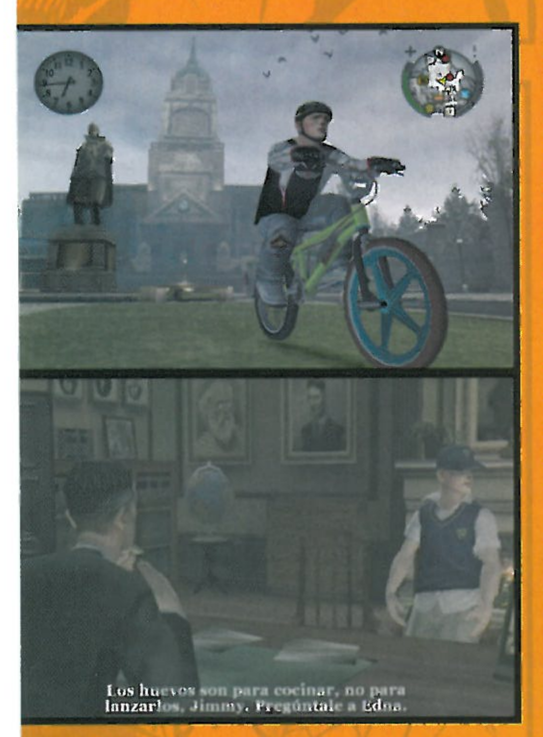


"" and "PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation.
RIDGE RACER™2&© 2004 2006 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco Bandai Games Inc. All rights reserved.
3+
www.pegi.info
PSP
namco
0-400 km/h en un instante
yourpsp.com
Vive lo último en velocidad. Siente la fuerza de tu motor y disfruta de su rugido a través de 42 estimulantes circuitos. Así es Ridge Racer 2. Toda una experiencia llena de carreras plagadas de adrenalina y gasolina. Ridge Racer ha vuelto. Agárrate.
RIDGE RACER 2
namco

El Foodo
PLAYSTATION 2

CANIS CANEM EDIT

Sólo para mentes desprejuiciadas y con sentido del humor



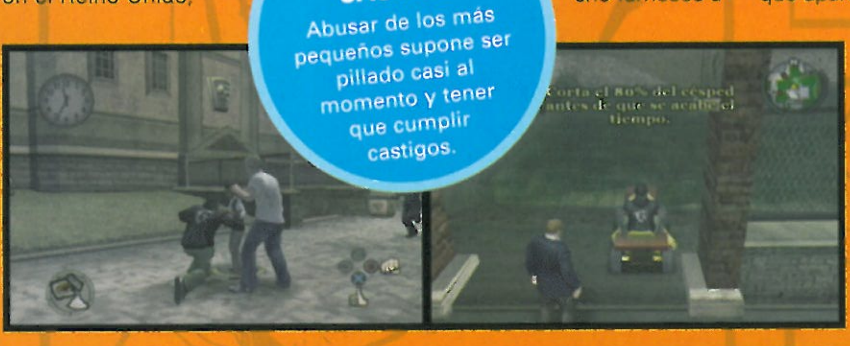
¡Un momento! Ahí arriba, ése de detrás, ¿qué hace ahí Karl Marx?

Al final, Jack Thompson perdió su sonada cruzada personal (y van...) para que ***Canis Canem Edit*** no fuera distribuido por suponer una amenaza para la «salud» pública. En una decisión sin precedentes, el juez encargado del caso pidió ver una demostración del juego, y llegó a la conclusión de que «hay mucha menos violencia de la que se ve en televisión cada noche». Lejos de terminar aquí, ***Canis Canem Edit*** aún tiene problemas que afrontar, ya que, en el Reino Unido, varios establecimientos han decidirlo hacerle el vacío.

Pero dejemos de marear polémicas promovidas desde el más puro estrabismo intelectual por guardianes de la moral de tres al cuarto (un vistacillo bajo sus colchones habría que echar). A fin de cuentas, hasta vamos a darles la razón: ***Canis Canem Edit*** es un *GTA* de instituto. Pero por razones muy distintas a las que esgrimen. Para empezar, comparte con la serie que ha hecho famosos a **Rockstar** su sentido del humor irreverente, y una tremenda capacidad para la ironía y el meter el dedo en la llaga que más duele. Quienes interpretan (¡algunos sin siquiera haberlo visto!) este juego literalmente, como un simulador de violencia estudiantil, seguramente también creerán a pies juntillas que un día el cielo se abrirá y cuatro señores a caballo la liarán bien gorda. Ya dijimos el mes pasado, y lo repetimos, que ***Canis Canem Edit*** es una comedia. Y ninguno de los comportamientos que aparecen difieren demasiado

CRIMEN Y CASTIGO

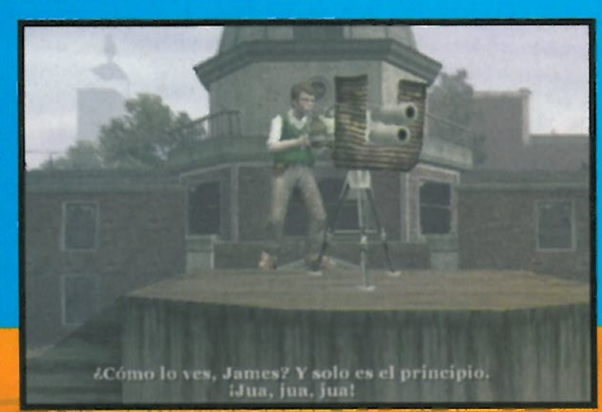
Abusar de los más pequeños supone ser pillado casi al momento y tener que cumplir castigos.





Nerd Power

Sólo quien no lo ha jugado puede afirmar que Canis Canem Edit trata sobre ser un abusón, ya que el juego rinde cierta pleitesía al incomprendido mundo del «empollón». Con sus aparatejos lanza-patatas, se lo pondrán difícil a Jimmy en alguna misión.







La tienda de cómics, base de operaciones de los empollones. Si superas su puntuación en una recreativa, podrás arrebatársela.

de los que podríamos encontrar en series como *Salvados por la Campana* (por mencionar alguna tontorrona) o películas como *Grease* (que viene al pelo ya que los macarras del juego son «greasers» en la versión original) y tantas otras de una ya larga tradición de comedias de instituto. *Bullworth*, igual que *Vice City*, es una caricatura, en este caso, del sistema escolar americano, con sus problemas de estratificación social, la inevitable violencia, la competitividad, y cierta permisiva ceguera por parte del mundo adulto.

Es un truhán, es un señor: besar a las chicas no sólo es divertido, sino que llega a aumentar la vida hasta un cien por cien.

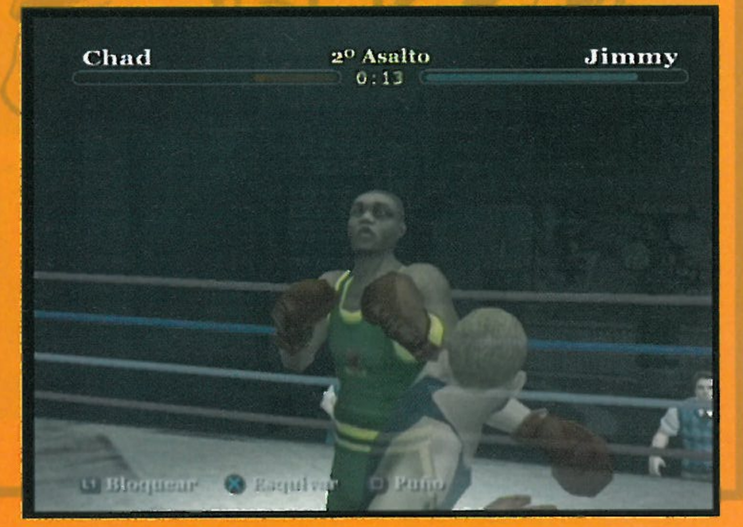
Y como en *GTA*, a través de la acumulación y la parodia establece un discurso que el jugador puede interpretar si así lo quiere: en una de las secuencias, el Director del centro, comenta que la violencia va contra el espíritu de *Bullsworth*, a lo que Jimmy Hopkins, el protagonista, responde que cómo es posible, si desde su llegada sólo ha recibido palizas y agresividad por parte de medio alumnado. El Director, en una actitud muy «adulta», hace oídos sordos a la crítica...

Canis Canem Edit gira en torno al *bullying* por ser la figura del abusón una constante en los sistemas educativos de medio mundo. Pero su intención dista mucho de pretender una mera simulación. Que el primer capítulo del juego gire en torno a proteger al grupo de los empollones, es toda una declaración de intenciones y debería darnos un par de pistas de por dónde van los tiros.

Con *GTA* comparte también interfaz y dinámica. A fin de cuentas, ***Canis Canem Edit*** se ha progra- ▶



SIN LICENCIA PARA MATAR
Jimmy tiene muchas armas a su disposición, pero su uso descontrolado será perseguido por los monitores y la policía.





Un beodo veterano de la guerra de Corea (¿?) enseñará a Jimmy combos valiosísimos para las decenas de peleas que le esperan.



Muchos de los premios que se obtienen en algunas misiones o coleccionando objetos ocultos son trajes... especiales.

▶ mado a partir del motor de dicha serie, y el aspecto gráfico no es lo único que resulta familiar al sumergirse en el juego. Cualquiera que haya jugado a *Vice City* o *San Andreas* se hará con los controles rapidísimamente: la X sirve para esprintar, el triángulo para interactuar, la conducción de vehículos (bicicletas, principalmente) es idéntica... El sistema de combate, en cambio, sufre una gran mejora, tras la experiencia de **Rockstar** con *The Warriors*, y se convierte en uno de los grandes alicientes del juego. Correcto: las peleas tienen un peso enorme en ***Canis Canem Edit***. ¿Acaso no es la com-

//El humor y la parodia son las claves para entender Canis Canem Edit//

petitividad uno de los pilares de la sociedad americana? Pero no es sólo el cuerpo a cuerpo el que convierte a este juego en un título divertidísimo. Todo lo que vimos a grandes rasgos en la *preview* está perfectamente integrado en el juego, resultando uno de los puntos fuertes la inclusión de abundantes mini-juegos (empezando por las clases, a las que se acaba corriendo para asistir), que aportan una diversidad deliciosa. El modo historia, por su parte, mucho más consistente que en anteriores títulos de la casa, es un repaso a los lugares comunes de los *high-school* americanos. Pocas veces, quien suscribe, se ha reído tanto con un juego en el que no hay sangre a borbotones. La culpa la tiene el agudo retrato y su inteligente explotación de los arquetipos de instituto: desde los casi esquizofrénicos empollones, a la cocinera, salida de alguna *horror movie* y muy dispuesta a «condimentar» la comida. Una auténtica joya, de principio a fin. **STAN BY**

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Take Two Programador > Rockstar Vancouver Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (389 KB)

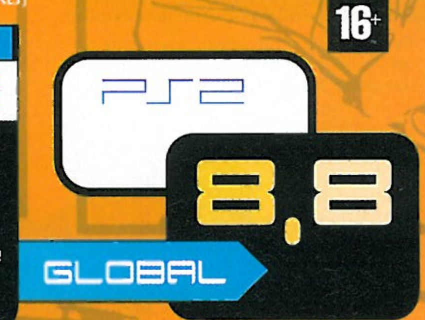
16+

GRÁFICOS 8,0
Que el mundo a explorar no sea gargantuesco, facilita la explotación al máximo del motor de GTA. La ambientación es magnífica, y la animación, aunque con alguna pequeña falla puntual, fantástica.

MÚSICA / FX 8,5
Shawn Lee ha compuesto la banda sonora para Canis Canem Edit, y el resultado es espectacular. Por momentos recuerda al Danny Elfman más burtoniano, consiguiendo dar ese «toque final» a la ambientación.

JUGABILIDAD 8,8
Sobresaliente. Los mini-juegos son peligrosamente adictivos, y la trama ofrece suficiente diversidad en las misiones. Los más jugones tal vez echen en falta un poco más de dificultad, todo hay que decirlo.

DURACIÓN 8,5
Como en los mencionados hasta la saciedad GTA, el juego está plagado de misiones secundarias, carreras, objetos escondidos que desbloquean regalos y sitios que simplemente visitar. Decenas de horas.





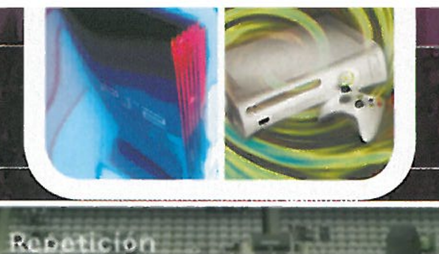
¡BOOM!
LA REVISTA DE TUS DIBUJOS ANIMADOS FAVORITOS
¡Ya en tu quiosco!
Y, de regalo:
el DVD 'Dartacán
en uno para todos
y todos para uno'
LA REVISTA DE TUS DIBUJOS ANIMADOS FAVORITOS
¡BOOM!
Nº 11 OCTUBRE 2006.
3,50 euros.
3,65 euros en Canarias.
¡ MONTA TU CASTILLO ENCANTADO!
HALLOWEEN: UNA FIESTA DE MIEDO
SÍGUELOS EN EL CANAL Boomerang
LA DIVERSIÓN + MONSTRUOSA
PASATIEMPOS
MANUALIDADES
INGLÉS
COCINA
¡Y, DE REGALO, EL DVD 'DARTACÁN EN UN
S Y TODOS PARA UNO'!
Dartacan
Una película de aventuras para descubrir la fuerza de la amistad
Revista + regalo sólo
3,50
euros
UNA REVISTA EXPLOSIVA

PRO EVOLUTION SOCCER 6

El monarca del género presenta sus mejores galas en su debut en Xbox 360 y en la que podría ser su despedida en PS2



Toda pasión, y no importa la naturaleza del objeto que la motive, tiene siempre algo de excesivo e irracional. De nada sirve esforzarse en intentar someter nuestras acciones a la lógica o la razón... actuamos sin sentido si interviene la pasión. La saga *Pro Evolution Soccer*, jamás nos hemos molestado en ocultarlo, siempre ha sido nuestra devoción. Nos gustaba cuando no tenía casi nada, cuando se ralentizaba o no tenía licencias y se inventaban hasta el nombre de cada jugador. Por eso, ahora que ya lo tiene prácticamente todo, cuesta ser moderado y reprimirse para decir «sólo» que es el mejor. ***PES 6*** es, de lejos y para que no haya la menor duda, el trabajo más completo de **Konami** y el mejor juego de fútbol que hemos tenido en nuestras manos. Aunque haya ciertas cosas que aún se puedan mejorar (competiciones oficiales y añadir determinadas ligas importantes) y alguna de las novedades no nos termine de cuadrar (como la nueva defensa), ***PES 6*** vuelve a ser el modelo a seguir por el resto de juegos de fútbol. La competencia ha mejorado, es cierto, pero sigue sin transmitir totalmente la intensidad y las emociones que despierta *PES*. Como decía el creador de la saga



TODO UN ESPECTÁCULO

PES 6 es el más ofensivo de todos los PES. Han mejorado los porteros, pero aún entran algunas virguerías.

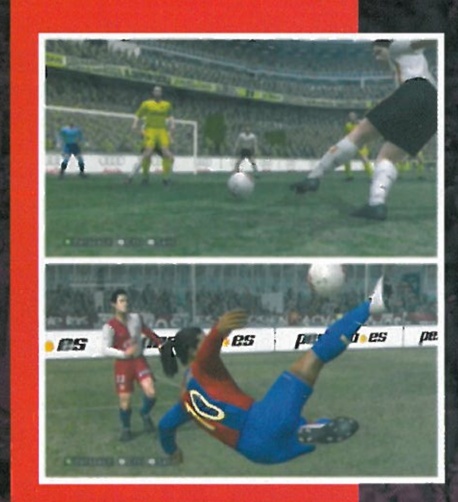


Las expulsiones de los porteros son mucho más frecuentes que en anteriores ediciones, así que mucho ojito con las salidas.

hace unos días en Irlanda, ellos sólo intentan reducir al máximo la distancia entre el fútbol real y la sensación de jugarlo en consola. ***PES 6*** es fútbol de principio a fin. Está mucho mejor animado, es más inteligente que nunca, menos mecánico y, sobre todo, es el que mejor refleja cada lance del juego. La suerte puede regalarte un gol o incluso un partido... pero sólo jugando al fútbol bien y trabajando cada acción lograrás buenos resultados. Al principio, nos chocó mucho la nueva forma de defender (olvidaros de la «X»), pero con el tiempo uno termina por aplaudir este estilo de juego. Atacar puede depender de un regate a tiempo, de un gran pase o hasta de la superioridad de un delantero, pero para defender sólo existen tres caminos: anticiparse, presionar sin descanso hasta provocar el error o jugarse la tarjeta metiendo la pierna abajo. Al jugador muy acostumbrado a ***PES 5*** le llevará un tiempo adaptarse. Para terminar, sólo nos queda advertir sobre la dificultad de la nueva *Master League*, por cierto, también jugable en red. Ganar la segunda división con el equipo clásico (Espimas, Baroja, etc.) será difícil, pero ganar un partido en primera con sólo algunos fichajes es casi un milagro. Ojo con las nuevas opciones y aún más atención a los fichajes. **DE LÚCAR**

Xbox 360

Es tan buena como la versión de PS2, pero con una calidad gráfica excepcional. Una sorpresa realmente agradable para los amantes de la saga es que los controles son idénticos a los de PS2. Seguro que arrasa también en 360.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1-8 Ligas > 4 Clubs > 122 Selecciones > 47 On-Line > Sí Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+











	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX 360	9,6	9,0	9,4	9,5	9,5
PS2	9,5	9,0	9,4	9,5	9,5

Gráficos: La animación de los jugadores ha alcanzado un grado de realismo y perfección realmente asombroso. También se ha solucionado el tema de las ralentizaciones, y hasta el público es mucho más auténtico.

Música / FX: Notable mejoría de los locutores aunque no alcancen el grado de perfección de FIFA. Están más acertados en sus comentarios y han añadido algunos nuevos registros. Los FX son también más reales.

Jugabilidad: El nuevo estilo de juego, sobre todo la nueva forma de defender, puede sorprender al principio pero acabará por conquistar y convencer a los fanáticos de la saga. La Master League en red promete mucho.

Duración: Como en anteriores entregas, jugarás con PES 6 hasta que aparezca el siguiente. Cuenta, además, con más modos y oferta que nunca, por lo que su vida se nos antoja más duradera aún si cabe.



MEJOR VERSIÓN



La de PS2 es magistral, pero nos decantamos por la de Xbox 360 por su brillante y sorpresivo debut.



NEED FOR SPEED CARBONO

La saga de EA evoluciona entre las dos generaciones

Y lo hace con gran maestría, a juzgar por las versiones finales de **PS2** y **Xbox 360** que hemos podido jugar durante horas hasta exprimirlas. A pesar de que los programadores (en esta ocasión los canadienses de **Blackbox**, los cuales habían estado apartados de la saga desde el primer *Underground*) eran conscientes de que cualquier producto con el nombre *Need For Speed* se iba a vender como churros estas navidades, sea cual fuera su calidad, como ocurrió en los tres años anteriores, no se han dormido en los laureles. Ante ti tienes el juego más completo, longevo, divertido y pulido de la saga, y seguramente uno de los cinco mejores títulos de conducción para **PS2** (sin duda el ideal para **Xbox 360**). Tomando elementos de las anteriores entregas, como la existencia de una gigantesca metrópoli abierta (que se irá haciendo más grande a medida que avances), la libertad total del jugador para explorarla, aunque también existe la posibilidad de ir directamente a las pruebas, y las casi infinitas posibilidades de personalización de los coches, han pulido los pocos defectos que se contaban antes y han añadido nuevos elementos. Sin duda el más cacareado de todos ellos es el denominado *Autosculpt*, que te dejará modificar elementos de la carrocería a tu antojo. En cuanto a los defectos subsanados, tenemos la fluidez del motor gráfico que, en el caso de **PS2**,

//EA vuelve a hacer lo que mejor sabe//

TUNING
Las opciones de personalización son aún más grandes que en anteriores capítulos, sobre todo en lo que a estética se refiere.

NEED FOR SPEED EN HD
Tras el debut que fue Most Wanted en 360, en esta nueva entrega se ha sacado gran partido de la nueva generación.





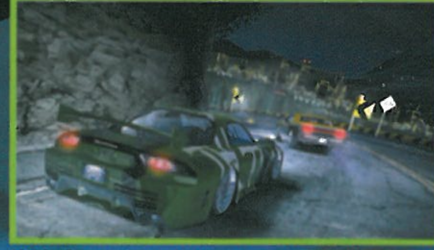


dejaba algo que desear en sus predecesores. Ahora, pese a no ser completamente estable, sí que lo es de forma más que suficiente. Sinceramente, dudamos que la inmensa cantidad de elementos y efectos en pantalla puedan ser gestionados a 60 *frames* por segundo por el cerebro de la 128 *bits* de **Sony**. Pero lo que siempre ha diferenciado a la saga de **EA** del resto es la espectacularidad y la «garra» de las carreras. Estos dos elementos podrás seguir encontrándolos en las nocturnas competiciones de ***NFSC*** en cantidades industriales, pero ahora con muchas más pruebas diferentes (las carreras que se desarrollan en el escarpado y sinuoso cañón que rodea a la ciudad son memorables), más vehículos y mejor modelados, divididos en tres categorías de manejo muy diferente y unas opciones On-line bestiales que, desgraciadamente, sólo se encuentran en la versión para la consola de **Microsoft**. CHIARAFAN

La historia

Como en la entrega Most Wanted, impresionantes secuencias de vídeo muy bien interpretadas por actores profesionales, y dobladas al castellano, relatarán la oscura trama del juego.









Vehículos de ensueño para el garaje del juego, divididos en tres categorías: Exóticos (europeos), Tuner (nipones) y Muscle (americanos).

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Desarrollador > Blackbox Jugadores > 1-2
Vehículos > +50 Modos de Juego > 4 Niveles Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX 360	9,4	9,3	9,5	9,5	9,4
PS2	9,4	9,3	9,5	9,2	9,3











Gráficos: Tanto a nivel técnico como artístico brilla con luz propia. Creemos que en PS2 se ha alcanzado el tope de su potencial, mientras que en Xbox 360 se corona como el juego de conducción más espectacular.

Música / FX: Potentes temas licenciados de tres géneros distintos (rock, hip-hop y techno) componen su banda sonora. Los efectos de sonido son geniales, y las voces en perfecto castellano.

Jugabilidad: Sigue siendo toda una experiencia llena de emoción y tensión conducir estas máquinas sobre el asfalto, sobre todo con tantas posibilidades de juego y un desarrollo tan abierto.

Duración: El modo principal cuenta con un gran número de pruebas diferentes, coches que desbloquear y enemigos a los que batir. En la consola de Microsoft, además, podrás disfrutar de las opciones On-line.

MEJOR VERSIÓN



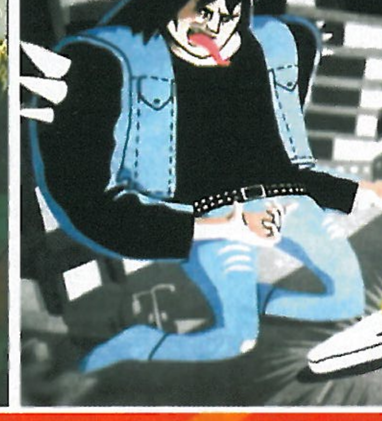
Los gráficos son importantes, pero lo que distingue a esta versión es el juego a través de Xbox Live.

GUITAR HERO II

Riffs atronadores, duelos metaleros, 40 temas clásicos. Es puro rock, es Guitar Hero II

Hijos del *Metal*, calentad vuestras falanges. Las necesitaréis en plena forma para poder afrontar las 64 nuevas canciones que ofrece ***Guitar Hero II***. A sólo dos días del cierre de este número, **Activision** y **Red Octane** nos han proporcionado la versión definitiva de la nueva maravilla musical de **Harmonix**, la secuela del mejor juego musical de los últimos años. Tal y como os hemos ido avanzando a lo largo de estos últimos meses, ***Guitar Hero II*** ofrece un nuevo repertorio de clásicos del *rock* (40, nada menos) para puntear con el mando/guitarra *Gibson SG*. La lista de canciones legendarias la podéis encontrar en estas mismas páginas, pero además hay que sumarle otros 24 *singles*, grabados especialmente para este juego y un sinfín de novedades más que intentaré resumir en estas tres páginas. Eso si mis dedos me lo permiten, porque llevo dos días aporreando la guitarra con furia, reventando los tímpanos del resto de la redacción. La mejora más evidente de ***Guitar Hero II*** afecta al modo de dos jugadores. No sólo se han coordinado de una forma más inteligente los *riffs* entre uno y otro, sino que podrás elegir entre tocar la guitarra o el bajo, ya sea en modo cooperativo o en las dos clases de *Face-Offs* (enfrentamientos). El modo de un jugador también se ha enriquecido, y de qué manera, aumentando la oferta de personajes a elegir (11, 3 de





Podrás competir contra un amigo, o tocar ambos en modo cooperativo (como en la pantalla de arriba).

Duelos guitarreros entre 2 jugadores

El modo para dos jugadores ha mejorado, y mucho, respecto al primer GH. Los riffs se alternan de una forma más inteligente y podrás elegir entre tocar la guitarra o el bajo.







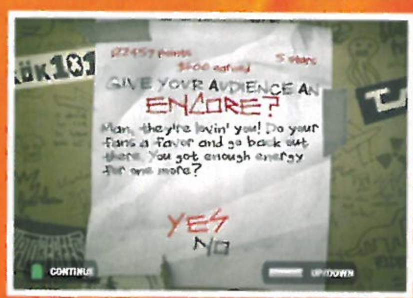






Los homenajes a la peli de Spinal Tap continúan: al acabar de tocar su canción ¡el batería vuela por los aires!





Otra novedad de Guitar Hero II son los «bises». No decepciones a tu público. Será tu oportunidad para tocar temazos como Sweet Child O'Mine.

ellos desbloqueables) e incorporando nuevos modelos de guitarras *Gibson* (y bajos). Al igual que sucedía en el primer *Guitar Hero*, pasarás de tocar en garitos cutres a provocar el delirio de cientos de espectadores en grandes estadios. Para aquellos que han sido abducidos por los marcianos o han vivido en una base ártica durante el último año, resumiré en pocas palabras la mecánica de los *Guitar Hero*: mediante un mando especial, que se comercializa con el juego (y que tiene la forma de una guitarra *Gibson SG*), debes pulsar los 5 botones de colores del mástil (al tiempo que punteas la guitarra) al ritmo de los colores que van apareciendo en pantalla. Las notas largas (marcadas con una línea) pueden distorsionarse además con la *whammy bar*, una palanca situa-

//Conviértete en un dios del Heavy Metal//

40 temas clásicos para atormentar a tus vecinos

1. OPENING LICKS
Mötley Crüe - Shout At The Devil
Danzig - Mother
Cheap Trick - Surrender
Wolfmother - Woman
Spinal Tap - Tonight I'm Gonna Rock You Tonight

2. AMP-WARMERS
Kiss - Strutter
Nirvana - Heart-Shaped Box
Police - Message In A Bottle
Van Halen - You Really Got Me
Kansas - Carry On Wayward Son

3. STRING-SNAPPERS
Foo Fighters - Monkey Wrench
Alice In Chains - Them Bones
Iggy Pop And The Stooges - Search And Destroy
Pretenders - Tattooed Love Boys
Black Sabbath - War Pigs

4. THRASH AND BURN
Warrant - Cherry Pie
Butthole Surfers - Who Was In My Room Last Night
Mathew Sweet - Girlfriend
Rolling Stones - Can't You Hear Me Knockin'
Guns N'Roses - Sweet Child O'Mine

5. RETURN OF THE SHRED
Rage Against the Machine - Killing In The Name Of
Primus - John the Fisherman
Sword - Freya
Thin Lizzy - Bad Reputation
Aerosmtih - Last Child

6. RELENTLESS RIFFS
Heart - Crazy on You
Stone Temple Pilots - Tripping on a Hole In A Paper Heart
Stray Cats - Rock This Town
Allman Brothers - Jessica
Jane's Addiction - Stop

7. FURIOUS FRETWORK
Anthrax - Madhouse
Living End - Carry Me Home
Lamb of God - Laid To Rest
Reverend Horton Heat - Psychobilly Freakout
Rush - YYZ

8. FACE-MELTERS
Avenged Sevenfold - Beast And The Harlot
Suicidal Tendencies - Institutionalized
Dick Dale - Misirlou
Megadeth - Hangar 18
Lynyrd Skynyrd - Free Bird











La intro es una verdadera pasada. Un consejo: sube el volumen de la TV.





¡Saca partido a tu dinero!

Tu habilidad con la guitarra te proporcionará un montón de pasta. Gástala comprando nuevas guitarras, personajes, canciones y vídeos con el *Making Of* del juego.



da en la base de la guitarra. Haciéndolo multiplicarás los puntos y te sentirás como un auténtico dios del metal. Al principio parece complicado, pero en una semana acabarás tocando la guitarra como el mismísimo Dimebag Darrell. Y buena parte de la culpa se deberá a la impresionante selección de canciones que ofrece, que te empujan a tocar una tras otra, sin importarte el tono morado que comienzan a adquirir tus dedos. Si la cima del anterior *Guitar Hero* era superar *Bark At The Moon* de Ozzy Osbourne, la prueba de fuego de **GHII** es *Free Bird* de Lynyrd Skynyrd. Diez minutos de canción, que comienza suave para después acelerarse con diabólicos punteos que pondrán a prueba la resistencia de tus muñecas. Hasta llegar a ella te espera un maratón de guitarreo, tan absorbente como divertido, y que muy pronto dejará de ser una exclusiva de los usuarios de **PlayStation 2**. La versión para **Xbox 360** de ***Guitar Hero II*** llegará a principios de 2007, y sospecho que lo hará un poco después en **PlayStation 3**. ¿Imaginas lo que puede ser comprar las canciones que te apetezcan? Una ruina económica, pero maravillosa. **NEMESIS**



Guitar Hero II llegará a las tiendas en un pack con la Gibson SG de color cereza y unas pegatinas por 79,99 Euros.



Género > Musical Formato > DVD-ROM Compañía > Activision/Red Octane Programador > Harmonix Jugadores > 1-2 Canciones > 65 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > M.C. (227 KB)

12+

GRÁFICOS 8,0
Tanto los escenarios como los guitarristas han sufrido una importante mejora a nivel gráfico respecto al anterior Guitar Hero. De todas formas, no podrás apartar tu mirada del pentagrama del juego.

MÚSICA / FX 9,4
Harmonix versiona de forma magistral 39 de los 40 temas clásicos (la canción de Primus es la grabación original). Temas de Guns & Roses, Mötley Crüe, Nirvana, KISS, Black Sabbath, Megadeth...

JUGABILIDAD 9,3
Como su antecesor, GHII posee una curva de dificultad perfecta. No tardarás ni dos días en hacerte con la guitarra y comenzar a cosechar la máxima puntuación en el nivel Normal. Lo de Hard será otro cantar.

DURACIÓN 9,0
Las mejoras en el modo de dos jugadores han influido decisivamente en la longevidad del juego. Aunque te lo termines cien veces, siempre te quedarán los duelos contra un amigo.



SUPERCONCURSO

TEKKEN DARK RESURRECTION



CONCURSO «TEKKEN DARK RESURRECTION»

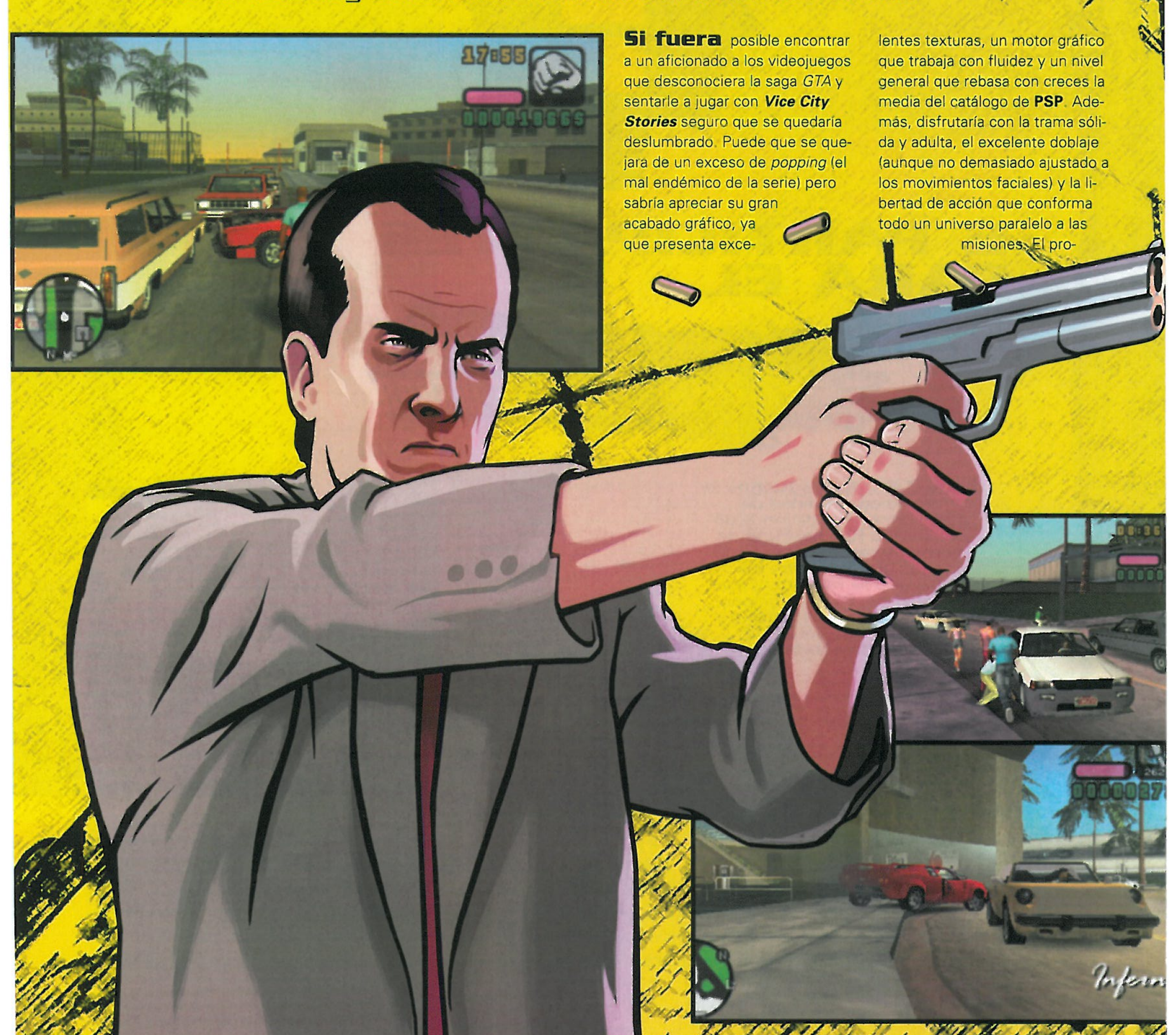
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5575** con los siguientes datos: TEKKENSJ + espacio + Nombre + Edad + Domicilio (Por ejemplo, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: TEKKENSJ Fernando Martín 20 años C/ Este, 1A 28009 Madrid). Entre los mensajes recibidos se elegirán los 6 participantes que competirán en el Torneo del Puño de Hierro que se celebrará el próximo día 2 de diciembre en Madrid, y también los 10 ganadores de 1 juego para PSP a elegir entre: B-Boy, Talkman, Ape Escape P, LocoRoco y Gangs Of London.

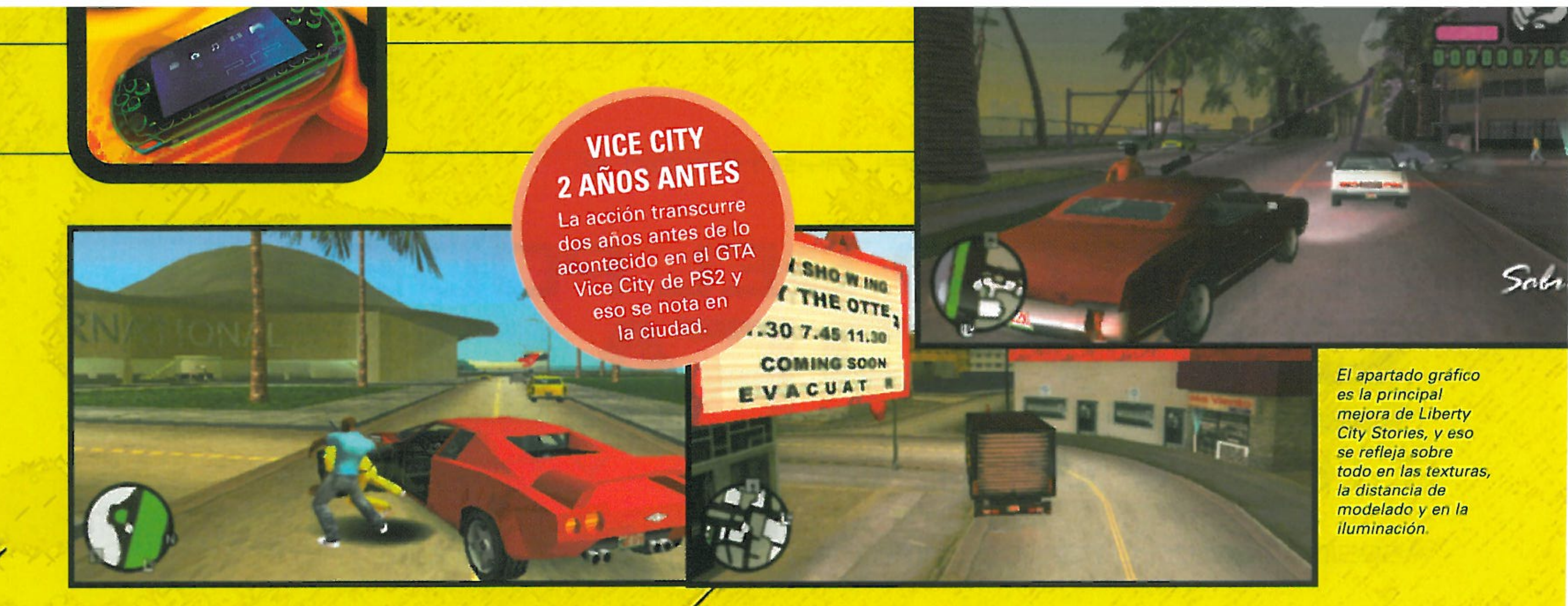
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. No podrán participar menores de 18 años. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 27 de noviembre de 2006.

GTA VICE CITY STORIES

Todo en Vice City te resultará familiar... demasiado familiar

Si fuera posible encontrar a un aficionado a los videojuegos que desconociera la saga *GTA* y sentarle a jugar con ***Vice City Stories*** seguro que se quedaría deslumbrado. Puede que se quejara de un exceso de *popping* (el mal endémico de la serie) pero sabría apreciar su gran acabado gráfico, ya que presenta excelentes texturas, un motor gráfico que trabaja con fluidez y un nivel general que rebasa con creces la media del catálogo de **PSP**. Además, disfrutaría con la trama sólida y adulta, el excelente doblaje (aunque no demasiado ajustado a los movimientos faciales) y la libertad de acción que conforma todo un universo paralelo a las misiones. El pro-





VICE CITY 2 AÑOS ANTES

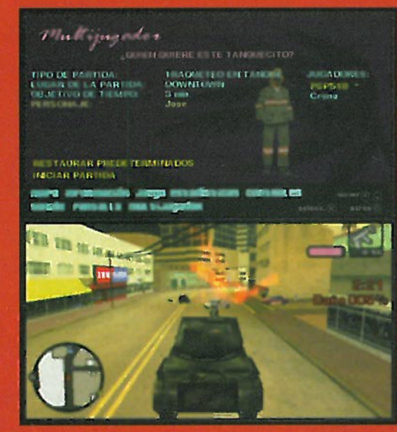
La acción transcurre dos años antes de lo acontecido en el GTA Vice City de PS2 y eso se nota en la ciudad.

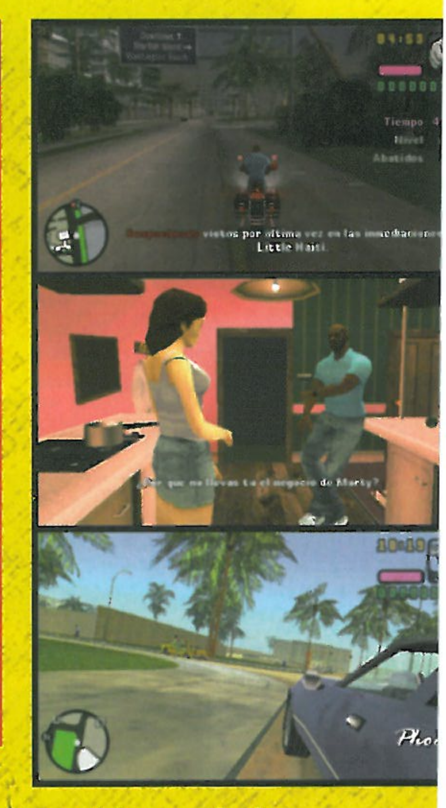
El apartado gráfico es la principal mejora de Liberty City Stories, y eso se refleja sobre todo en las texturas, la distancia de modelado y en la iluminación.

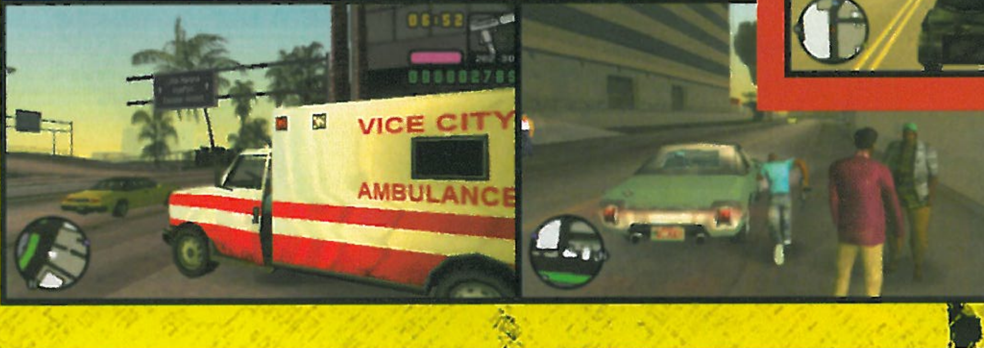
blema está en que resulta imposible abstraerse de nuestras experiencias previas y, aunque siempre se agradezca un puntito de nostalgia, ***Vice City Stories*** no deja de ser la misma ciudad cuyas calles recorrimos tantas veces con Tommy Vercetti. De todos modos, la sensación de *déjà vu* no se debe tanto a la ambientación como a las misiones. Los programadores prometían que serían más variadas y de mayor duración, pero los tiroteos y persecuciones al volante, la recogida y transporte de prostitutas y los ajustes de cuentas volverán a ser la tónica habitual. Es cierto que se ha incluido el modo *Empire Building*, donde podrás levantar todo tu emporio de negocios, y que el control de los vehículos es mucho más preciso. Además, también se han añadido detalles que hay que agradecer como la posibilidad de nadar, recuperar las armas requisadas tras un arresto (previo pago) o cambiar la perspectiva de la cámara. Pero todo esto no servirá para proporcionar una experiencia de juego original a quien conozca las anteriores entregas de la saga (o alguna de sus imitaciones). Será un éxito de ventas e incluso satisfará a los *fans*, pero es decepcionante ver cómo **Rockstar** comienza a vivir de las rentas. ➾ EVIL PRINCESS

Modo Multijugador

Diez competiciones diferentes en las que podrás configurar múltiples parámetros, como vehículo, personaje, tiempo, jugar en equipo o todos contra todos... Eso sí, cada usuario con un UMD.







//Los seguidores de la saga no se sentirán decepcionados//

Género > Acción Formato > UMD Compañía > Take2 Programador > RockStar Leeds Jugadores > 1-6
Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Stick Duo (688 KB)

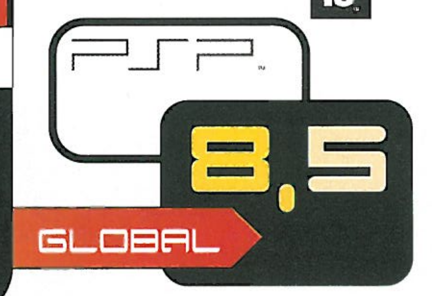
18+

GRÁFICOS 9,0
En su momento, Liberty City Stories contaba con uno de los mejores apartados gráficos de PSP. Ahora (con el permiso de Tekken) Vice City Stories puede presumir de lo mismo... a pesar del popping.

MÚSICA / FX 8,4
Muchas emisoras con la variedad musical de siempre, pero echarás de menos los temas licenciados que acompañaron tus viajes por la ciudad en el título de PS2. El doblaje de calidad, pero en inglés.

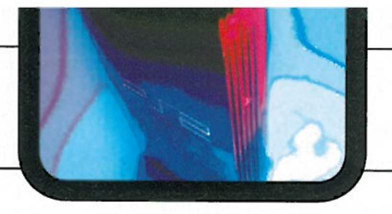
JUGABILIDAD 8,5
El control de los vehículos es más preciso que en la anterior entrega, pero las motos siguen siendo igual de «rebeldes». Se continúa echando en falta un segundo joystick para mover la cámara al caminar.

DURACIÓN 9,0
Aquí sí que no decepciona. El mapa promete ser el doble de extenso que el de la anterior versión para PSP y el repertorio de misiones tan amplio como de costumbre. Además, múltiples modos multijugador.



EL PRECIO DEL PODER
SCARFACE
THE WORLD IS YOURS

Asesino, ladrón y narcotraficante... el orgullo de cualquier madre



Si hubiera un panteón dedicado a los antihéroes de consola, Tony Montana se habría ganado a pulso un puesto, como lo hizo en el cine hace ya más de 20 años. La película de Brian de Palma, bautizada aquí como *El Precio Del Poder*, es todo un clásico del cine de gángsters (y un icono para la cultura *Hip-Hop*), y ha sido impecablemente adaptada por **Radical** en forma de videojuego, sobre todo por la recreación de su protagonista, Tony Montana. Con el rostro de Al Pacino, este balsero cubano convertido en capo del narcotráfico de Miami escapa milagrosamente del destino que le deparó el filme (allí moría, aquí sobrevive) para recuperar su imperio de crimen a base de «pelotas», heroína y toneladas de plomo. Malhablado, asesino, embaucador y ladrón, Montana es la pesadilla de psicólogos y educadores. Todos aquellos que temen por nuestra salud mental debido a los videojuegos violentos ya tienen un nuevo motivo para levantar el grito en el cielo. Este juego es violento y duro, pero lo más peligroso es que también es divertido y realmente jugable. Un brillante discípulo de *GTA*, con la diferencia de que en esta ocasión no estamos al servicio de nadie, sino que somos el jefe. El dinero que saque Montana asesinando, robando, traficando, es todo para él. Él decide qué misiones llevar a cabo y cómo reconquistará su antiguo territorio. Cuando reúna poder suficiente, será hora de saldar cuentas con aquellos que le traicionaron. ➜ **NEMESIS**

A BALAZO LIMPIO

Es la mejor táctica negociadora contra otros narcos. Dispara primero y pregunta después a su cadáver.



Pero Tony, ¿qué las das?

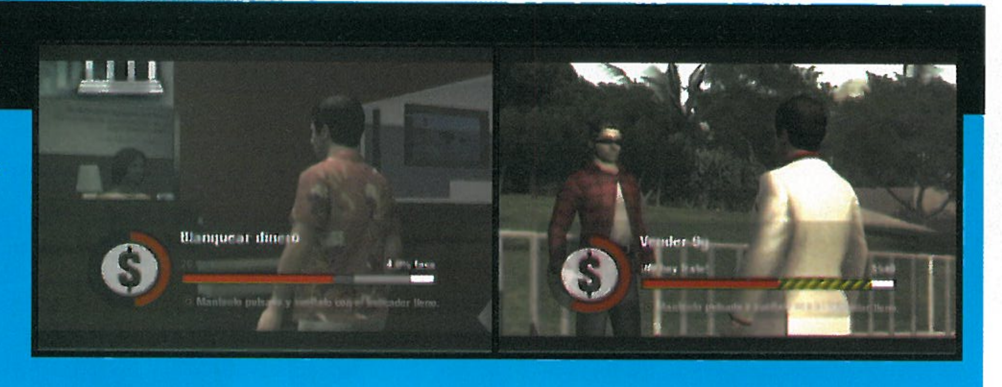
Montana tiene la boca tan sucia como la entrepierna de un bisonte. Ataca a las chicas con frases que le darían un infarto a tu abuela. Y lo peor es que le funciona. Es capaz de ligar hasta con una tía en el WC.





Tiempos duros para un narco

Mediante una barra de energía similar a la de los juegos de golf tendrás que negociar el precio de la heroína, amedrentar a la policía e incluso tratar con los bancos el blanqueo de dinero.





Tu nivel de «bolas» aumentará si insultas a tus enemigos antes de acribillarles.

Género > Simulador de Narco Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Radical Entertainment Jugadores > 1 Horas de juego > +20 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (79 KB)

18+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,0	9,2	9,1	9,2
Salvo por la cara de palo de Al Pacino, el resto del juego muestra unos gráficos intachables, tanto en el uso de la luz (de lo mejorcito que hemos visto en PS2), como en el extenso mapeado sin cargas.	Las voces, para las que se ha reclutado a medio Hollywood, permanecen en inglés (subtituladas en castellano). La banda sonora es sensacional, con 95 temas licenciados y la BSO de la película original.	El sistema de disparo de Scarface es incluso mejor que el de los GTA, y mucho más divertido, gracias a la posibilidad de insultar mientras disparas. El control de los vehículos, sencillamente perfecto.	Tú decides cómo y cuándo recuperar todo el territorio de Miami. Por eso es imposible marcar un número determinado de horas para acabar el juego. Yo he necesitado más de 8 para cubrir sólo un 21%.



a fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX 360

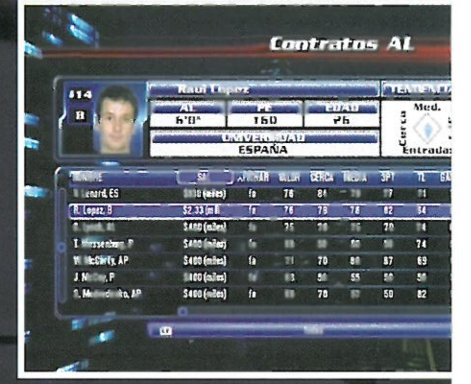
NBA 2K7

Jugabilidad NBA en estado puro

Los aficionados al baloncesto están de enhorabuena, ya que en tan sólo un par de meses van a poder disfrutar de dos programas de gran calidad. Si *NBA Live* ha introducido múltiples modificaciones con el objetivo de profundizar en la individualización de los jugadores, la nueva entrega de la saga *2K* no se muestra tan innovadora. Así, la presentación es similar a la de la anterior versión, no hay nuevos modos de juego y aparentemente no hay grandes novedades. Sin embargo, basta con jugar un poco para darse cuenta de que las mejoras se han centrado en pequeños aspectos que buscan perfeccionar la jugabilidad acercándose a las mayores cuotas de realidad. Para ello se ha pulido el apartado gráfico con nuevos movimientos y mayor suavidad, que se hacen especialmente patentes en la entrega para **Xbox 360**. En este sentido, el mayor tiempo para adaptar el programa al nuevo soporte hace que esta versión sea bastante más sólida que la anterior en todos los aspectos. Además, el programa de **360** presenta un mayor número de los denominados «movimientos con firma» que permiten diferenciar a las grandes estrellas de la NBA. En cuanto al juego, hay que mencionar el nuevo pase que hace posible meter balones al poste bajo y aumentar el juego en la pintura.





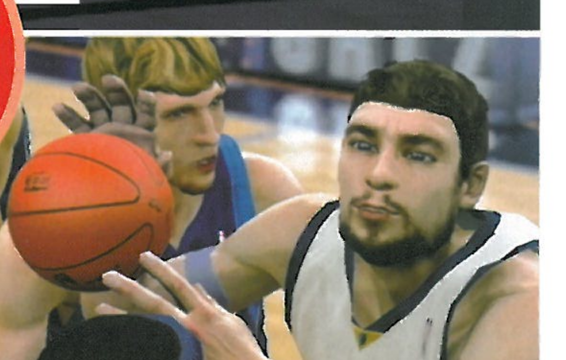


El modo Manager permite contar con conocidos de la ACB como agentes libres. Por ejemplo aparecen Raúl López y Daniel Santiago.



ESPAÑOLES

Aunque Calderón, Garbajosa y Sergio Rodríguez participan en la campaña publicitaria sólo el primero aparece con Gasol en el juego









SIN PAUSA Los nuevos pases son muy útiles para meter balones al pivot. También incluye la posibilidad de determinar cambios, jugadas y estilo de juego en tiempo real.

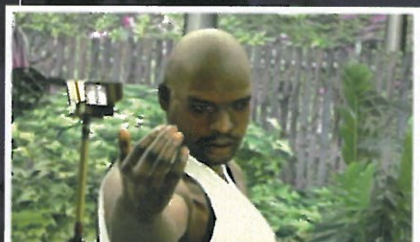




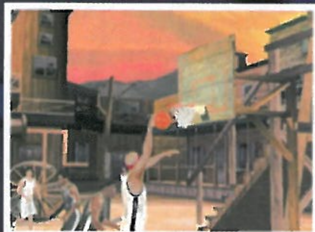
También hay que señalar la posibilidad de realizar cambios, elegir jugadas y modificar el estilo de juego sin necesidad de paralizar la acción, gracias a las nuevas funciones del *pad* digital. Todo ello sin renunciar al intuitivo control logrado con el *pad* analógico derecho, en la anterior entrega. La campaña publicitaria está encabezada por Shaquille O'Neal, aunque en la versión española aparecen Garbajosa, Sergio Rodríguez y Calderón. Sin embargo, tan sólo el último aparece en el título aunque los programadores pretenden introducir una actualización a través de Internet. Por primera vez se han traducido al castellano los menús, aunque los comentarios siguen siendo en inglés. La banda sonora cuenta con más de 30 temas, a los que hay que añadir la posibilidad de incluir tu propia música en la versión de **360**. Por lo que respecta a las competiciones, ambas ediciones muestran una amplia gama de posibilidades entre las que destacan el modo *Manager* (asociación), y la posibilidad de jugar On-line. Sorprende que el modo 24/7 sólo aparezca en la versión de **Xbox 360**, ya que se trataba de una de las competiciones clásicas de la saga en **PS2**. El citado modo busca la concepción del baloncesto más *arcade* mediante partidos a media pista, gran variedad de minijuegos y múltiples complementos. Si además tenemos en cuenta que todo esto puede conseguirse a un precio reducido (39,99 Euros en **PS2** y 59,95 Euros en **Xbox 360**) estamos ante la oportunidad de poder disfrutar con un juego de baloncesto de gran factura. CHIP&CE

Sólo para Xbox 360

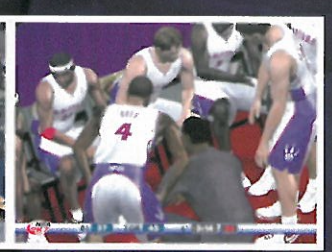
El modo Historia, tradicionalmente denominado 24/7, sólo se mantiene en la versión de Xbox 360. El argumento y mécanica de juego se han renovado completamente, iniciándose con un concurso de tiros libres contra Shaquille.

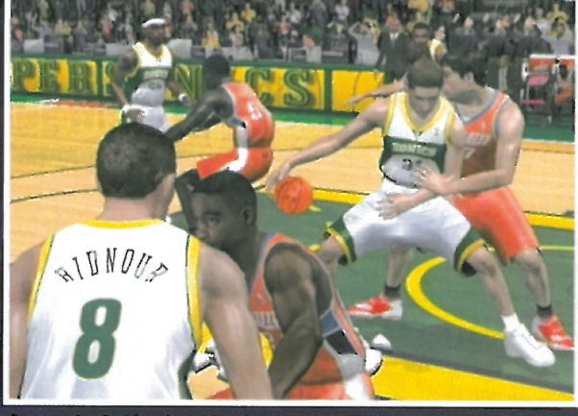












Junto a las habituales selecciones históricas de diferentes décadas, aparecen los equipos de novatos desde el año 2000. Gasol aparece con barba en Xbox 360 y sin ella en PS2, en el equipo de 2001.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > 2K Sports Desarrollador > Visual Concepts Jugadores > 1-4 Equipos > NBA + Históricos Competiciones > 6 Niveles Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

3+





















	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Xbox 360	9,5	8,8	9,5	9,5	9,4
PS2	9,4	8,7	9,5	9,4	9,3

GRÁFICOS: El apartado gráfico ha sido mejorado en ambas versiones, con nuevas secuencias y un entorno más realista. La versión de Xbox 360 presenta unos detalles realmente increíbles en la reproducción de los jugadores.

MÚSICA / FX: La banda sonora es muy variada y la versión de Xbox 360 permite introducir canciones propias. Se mantienen los mismos comentaristas de la anterior versión, Kevin Harlan y Kenny Smith.

JUGABILIDAD: El intuitivo control continúa siendo el aspecto más destacado en el control del juego. Las novedades no son muy numerosas pero ponen su granito de arena para lograr un juego muy sólido.

DURACIÓN: Las posibilidades del juego son casi infinitas, ya que a medida que se profundiza se descubren nuevas acciones y se aplican sistemas más sofisticados. La versión de Xbox 360 aporta el modo 24/7 en exclusiva.

MEJOR VERSIÓN



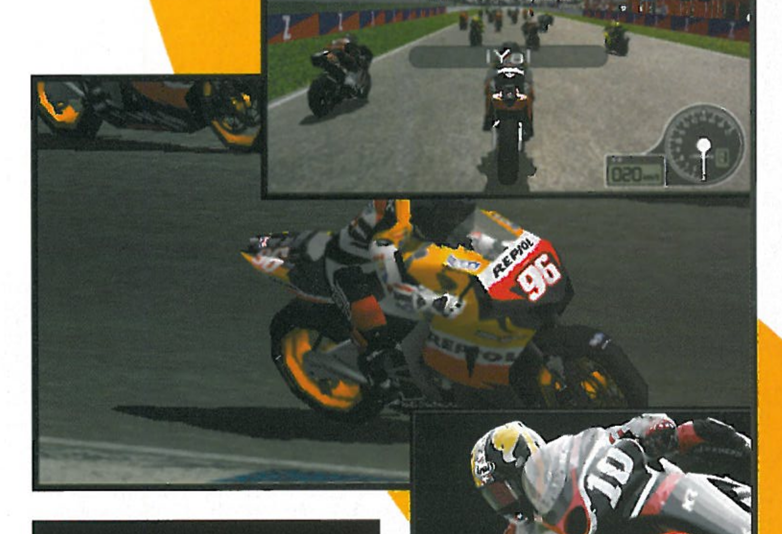
Es la que más ha evolucionado. Además presenta el modo 24/7 entre otros aspectos exclusivos.





MOTO GP

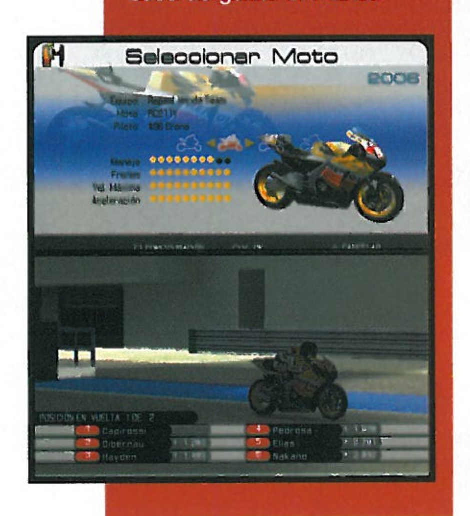
Siente toda la emoción del motociclismo allá donde vayas



La categoría reina del motociclismo debuta en **PSP** de la mano de **Bandai Namco**, con un título que nada tiene que envidiar a sus hermanos mayores. Un potente motor gráfico capaz de mostrar con fluidez hasta 22 motos en pantalla, y una excelente sensación de velocidad, te permitirán disfrutar de todos los pilotos y equipos de las temporadas 2005 y 2006 allá dónde lleves tu **PSP**. Corre con el mismísimo Dani Pedrosa y enséñale a Valentino Rossi quién manda. Eso sí, no tendrás una amplia variedad de circuitos donde hacerlo. Por alguna incomprensible razón, sólo se han añadido 8 circuitos de los 17 originales, pero por lo menos contamos con los trazados españoles de Cataluña, Valencia o Jerez. Juega una partida rápida o hazte un hueco entre los mejores en una temporada completa para ir desbloqueando nuevos pilotos, vídeos o fondos. Hasta ocho jugadores en modo *ad hoc* podrán competir por conquistar lo más alto del cajón, aunque cada uno necesitará su propio UMD. Si eres un aficionado al motociclismo, encontrarás un título que, pese a contar con un reducido número de trazados, te permitirá experimentar toda la emoción de este deporte. Con todas los circuitos y modo On-line hubiera sido perfecto. **CRONO**

2005 y 2006

Podrás disfrutar de todos los pilotos y equipos de las temporadas 2005 y 2006. Eso sí, a la mayoría los tendrás que desbloquear a base de ganar carreras.





Género > Motociclismo Formato > UMD Compañía > Bandai Namco Programador > Namco Jugadores > 1-8 Circuitos > 8 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano Grabar Partida > Memory Stick (320 KB)

GRÁFICOS 8,5

Incluso en el momento de la salida, mostrando hasta 22 motos al mismo tiempo, el juego no pierde un ápice de fluidez. Con la vista de cabina disfrutarás de una más que notable sensación de velocidad.

MÚSICA / FX 8,0

Han dotado a cada moto de su sonido característico de motor, además de los típicos frenazos y sonido ambiente. Muy realista. Sin embargo, la música queda completamente eclipsada y pasa desapercibida.

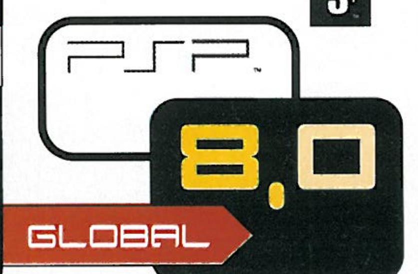
JUGABILIDAD 8,5

Si has conseguido acostumbrarte al corto recorrido del stick analógico, maniobrar a velocidades de vértigo será pan comido para ti. Las motos se mueven con soltura y la sensación de velocidad es excelente.

DURACIÓN 7,5

El escaso número de circuitos merma considerablemente la duración del juego. Afortunadamente han compensado esto incluyendo todos los pilotos y equipos de las temporadas 2005 y 2006.

3+

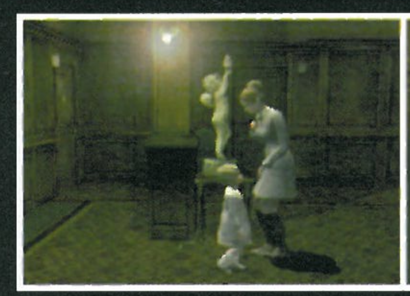


8,0 GLOBAL

RULE OF ROSE

Punchline Inc. te hace una proposición indecente

El Club de los Aristócratas del Red Crayon te pedirá un regalo cada mes. Como por ejemplo, capturar al Señor Peter, este simpático conejito.











Un lazarillo de cuatro patas

Al rescatar a Brown podrás darle tres órdenes simples para que busque, te acompañe o te espere, cada una asignada a un botón. Además, en el inventario puedes escoger un objeto y dejar que el perro lo huela, seguirá hasta encontrar la pista a la que conduce o, por ejemplo, a ítems que dan energía. También es posible azuzarle para atacar enemigos.



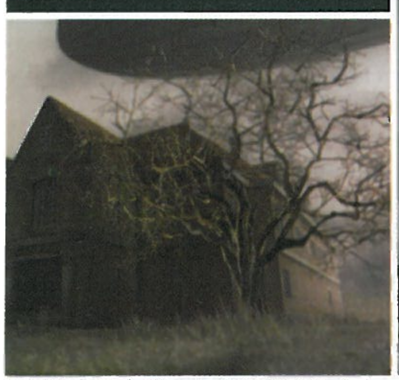
//Una aventura de corte clásico cargada de suspense//

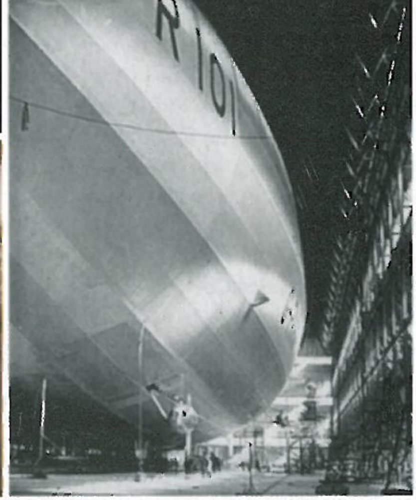
Cuando la división japonesa de **Sony C.E.** pidió a **Punchline** que desarrollara un *Survival Horror*, muy pocos esperaban algo como ***Rule Of Rose***, un juego que evoca placeres prohibidos, un ejemplo de que hay vida más allá de los juegos que demandan las masas. El atrevimiento de este grupo de desarrolladores presenta una sutil provocación que en ningún caso roza lo chabacano, siempre será la calenturienta mente del jugador la que saque conclusiones precipitadas sobre una posible sensualidad adolescente entre poéticos amores incomprendidos, ante las crudas y brillantes secuencias creadas por **Shirogumi Inc.** En cualquier caso, detrás de todo esto y la polémica que pueda generar, está el juego, la aventura en sí. La inquietante atmósfera de ***Rule Of Rose*** se convierte en el eje sobre el que giran su mecánica y argumento. Sobre el último tan sólo apuntar que se basa en un hecho real, el último vuelo del dirigible R101 en 1930, que pretendía ir desde Cardington (donde está situado el orfanato al inicio del juego), hasta la India, y que terminó estrellándose en Francia. En lo que a la mecánica se refiere, te vas a encontrar con una aventura en 3D. Jennifer, la protagonista, tendrá que cumplir una serie de requisitos que se le propondrán al comienzo de cada uno de los once capítulos de la aventura. Para llevarlos a cabo, no le quedará más remedio que resolver una serie de enigmas. La ayuda de un fiel *golden retriever* será fundamental para completar las tareas, además le confiere al juego una mayor variedad. El gran lastre de ***Rule Of Rose*** son los combates contra los monstruos, no tienen la tensión suficiente y la huida siempre será una alternativa recomendable, salvo contadas excepciones, como en los temibles enemigos que hacen las veces de jefes finales. A pesar de esto último, el argumento, la música y las secuencias CG se las apañan para mantener vivo el halo de misterio hasta el final del juego. ➪ **R. DREAMER**



Míseras almas humanas en pena con cuerpo de niño y cara de monstruo, de rata, conejo y otras deformidades te esperan en los corredores de Rule Of Rose.

El dirigible R101, el mayor de su época, y su viaje inaugural de Cardington a la India, inspiran Rule Of Rose y su principal escenario.





Los Antecedentes



Punchline nació tras escindirse de Love-De-Lic, una compañía conocida por estrambóticos títulos como L.O.L.:Lack Of Love (2000, Dreamcast) y Moon (1997, PSone). Antes que Rule Of Rose concibieron una extraña a la par que maravillosa aventura para PlayStation 2, Chulip. El protagonista llega a una ciudad famosa por una leyenda: la pareja que se bese bajo el Árbol Viejo, vivirá feliz para siempre. Mientras intenta llevar a su amada al mágico lugar, tendrá que resolver enigmas y dar besos a diestro y siniestro para que los habitantes de la ciudad salgan a la calle, abran sus corazones y sean más felices. El juego se puso a la venta en Japón en 2002.

Género > Suspense Formato > DVD-ROM Compañía > 505 Game Street Programador > Punchline Inc. Jugadores > 1
Capítulos > 11 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (253 KB)

16+

GRÁFICOS



Destaca en especial el trabajo de Shirogumi Inc. con unas secuencias muy efectistas y de una calidad brillante. El resto del juego cuida el detalle en sus múltiples escenarios, con un resultado muy aparente.

MÚSICA / FX



La sublime banda sonora ha corrido a cargo de Yutaka Minobe. Violines, piano y voz conforman las siniestras, melancólicas e inquietantes melodías que evolucionan al compás de la acción en el juego.

JUGABILIDAD

8,2

Sin prisa pero sin pausa. No esperes morir de un susto en ROR. Su carisma reside en su ritmo lento, de aventura clásica. Los combates no tienen mucha miga, a excepción de los final bosses, pero dan juego.

DURACIÓN



Los once cuentos en que está dividida la aventura dan mucho de sí. Aun con la ayuda de Brown, tendrás que darle al coco. Y encima hay finales diferentes (con el bueno conseguirás trajes alternativos).

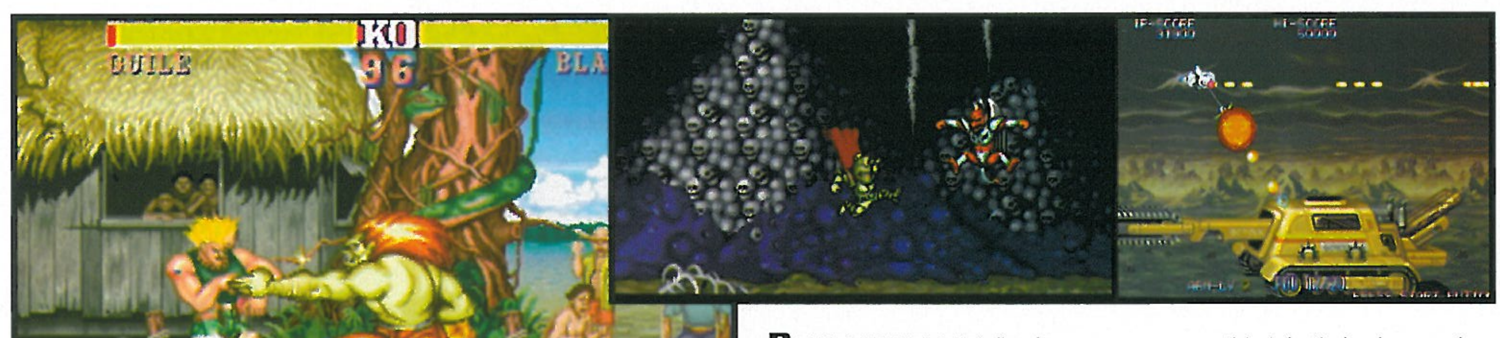


8,6



CAPCOM CLASSICS COLLECTION RELOADED

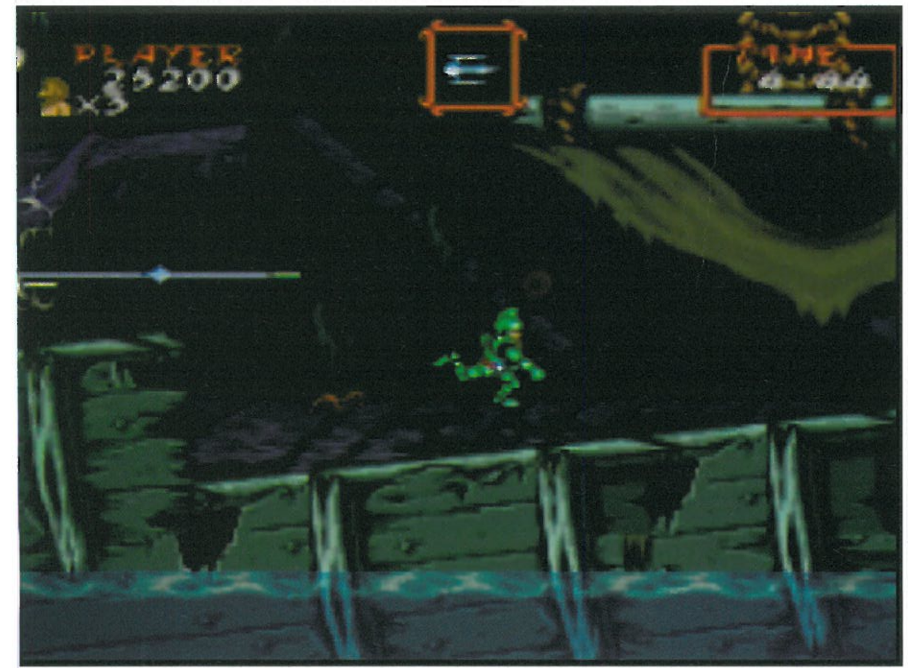
Capcom sigue expoliando su legado. Nosotros, encantadísimos





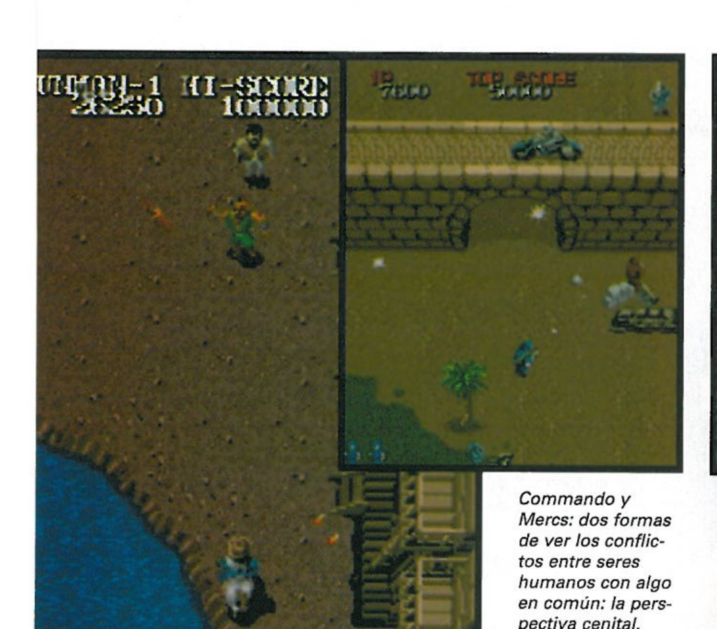
Para que se diga luego por ahí: en la primera entrega de esta entrega de clásicos de **Capcom** para **PSP**, *Capcom Classics Collection Remixed*, agradecíamos la presencia de leyendas indiscutibles como *Final Fight* o *Strider*, pero echábamos de menos la presencia de otros iconos emblemáticos de la compañía japonesa como la segunda entrega de *Street Fighter* o las aventuras de Sir Arthur, con o sin exhibición de calzoncillos. Ahora, si sumamos a aquella primera selección los 19 clásicos arcade que componen este ***Capcom Classics Collection Reloaded***, ya es otra historia: entre ambos recopilatorios suman una cantidad de títulos imprescindibles para arqueólogos del píxel. Dejando aparte algún problemilla técnico de escasa magnitud (en *Ghosts'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts* se percibe un pequeño *blur* que impide disfrutar de los encantadores gráficos al cien por cien; curiosamente, sólo ocurre en estos dos títulos), las conversiones son *pixel-perfect*. Aún echamos de menos, de acuerdo, algún *beat'em-up* callejero post-*Final Fight* (ese ansiado *The Punisher*, el ya casi olvidado *Cadillacs & Dinosaurs*), alguna obra maestra de la pochez capcomniana (¡*Trojan*! ¡*Trojan*!) y algún que otro juego de lucha con solera (*Nightstalkers* mere-

MINIARTE
Entre los 890 extras a desbloquear por los jugadores más ágiles están una amplísima selección de bocetos e ilustraciones de los juegos.









Commando y Mercs: dos formas de ver los conflictos entre seres humanos con algo en común: la perspectiva cenital.

ce una revisión ya mismo), el catálogo de 19 títulos es excelente. Tres ejemplos de las interminables variantes de *Street Fighter II*, el mejor juego de lucha en 2D de la historia; las citadas aventuras de Sir Arthur más una sorpresa sin rival: el increíble *Super Ghouls'N Ghosts* de **Super Nintendo**; excelentes ejemplos de *shooters* aéreos bien entendidos como *1942*, *1943* y *1943 Kai*; el explosivo western cenital *Gunsmoke* y la tremenda epopeya bélica *Mercs*. Y, como no, una debilidad: el extraordinario y dificilísimo *Commando*. Las características, las habituales: posibilidad de adaptar la pantalla a formato vertical, multijugador vía *Wi-Fi* con otro feliz poseedor del UMD y un par de novedades. Por un lado, la muy rácana posibilidad de enviar fases sueltas de seis juegos del recopilatorio a amigos que no lo tengan. Por otro, podemos desbloquear hasta 895 jugosos extras relacionados con la herencia de **Capcom**: (galerías de imágenes, bocetos, tests de sonido, trucos) usando puntos conseguidos durante los juegos gracias tanto a la habilidad como a la paciencia en una máquina tragaperras que nos premiará con extras nuevos... casi siempre. Un detalle que reformula la dinámica de las *coin-ops* clásicas: el abuso de los *continues* es posible pero, amigos, no proporciona la ansiada gloria eterna. JOHN TONES

Todos los clásicos Capcom

Gunsmoke	Ghouls'n Ghosts	1943	Higemaru
Street Fighter II	Super G'nG	1943 Kai	Son Son
SFII Champ. Ed.	Mercs	Exed Exes	King of Dragons
SFII Turbo	Knights of the R.	Commando	Eco-Fighter
Ghosts'n Goblins	1942	Vulgus	

Género > Recopilación de Clásicos Formato > UMD Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-3
Número de juegos > 19 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (128 KB)

12+

GRAFICOS 8,5
Emulación al dedillo de las recreativas originales, a excepción del no demasiado molesto problema con las dos entregas de Ghosts'N Goblins. En la mayoría de los casos, pura gloria pixelada.

MUSICA / FX 8,5
Ya solo las melodías de Commando y Ghosts'N Goblins merecen un sobresaliente. Y los efectos sonoros de Street Fighter son, como se suele decir, música para nuestros oídos. La grandeza del mono.

JUGABILIDAD 9,0
Demoledora, como no. A diferencia de recopilatorios que miran demasiado atrás en el tiempo y que se remontan a épocas casi injugables, CCC Reloaded tiene un equilibrio perfecto entre lo añejo y lo ultrajugable.

DURACION 8,5
La idea de los 895 extras es perfecta como excusa para intentar mejorar las puntuaciones continuamente. Eso como si la sola presencia del Street Fighter no le garantizara al UMD una vida prácticamente infinita.







42 JUEGOS DE SIEMPRE

¡HAGAN JUEGO! Encontrarás los juegos de cartas y tablero más emblemáticos. Algo así como los Juegos Reunidos Geyper.





Categorías de juegos

Récords Mantener pulsado para ver estadísticas.

Elige un juego.



No es una maravilla gráfica, pero no encontrarás nada mejor para los viajes

No sé vosotros, pero cada vez que tengo que hacer un largo viaje acabo cargando con un montón de juegos para la portátil con el fin de soportar el trayecto en avión o en tren y, al final, sólo acabo jugando al mismo (casi siempre el *Wario Ware*). Con el objetivo de acabar con el aburrimiento en los trayectos largos, y pensando sobre todo en aquellos usuarios que jamás suelen usar las portátiles, **Nintendo** ha lanzado este ***42 Juegos De Siempre*** para **DS** en el que podrás encontrar desde juegos clásicos de tablero y cartas hasta otros de corte más *arcade*. *Ajedrez, Damas, Dominó, Backgammon* y *Othello* se encuadran en el primer grupo. Póker, *Blackjack, Bridge* en el segundo. Y para aquellos que busquen algo rápido y sencillo están los Dardos, los Bolos, un Billar bastante simple o los incombustibles Barquitos. Los gráficos son bastante modestos, pero el control, mediante la pantalla táctil es perfecto. Y lo mejor es que con un solo cartucho de **DS** podrás jugar hasta con siete amigos. **NEMESIS**



Lo mejor de 42 Juegos De Siempre es la posibilidad de entablar partidas multijugador con otras DS con un solo cartucho. Desde Póker a los Barquitos.

Género > Tablero/Arcade Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Agenda Jugadores > 1-8
Juegos Incluidos > 42 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Cartucho

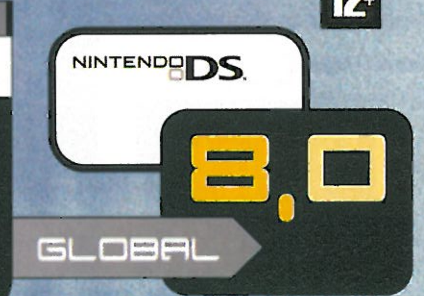
12+

GRÁFICOS 6,5
No esperes ver impresionantes universos poligonales o sprites de infarto. Son juegos de cartas o de tablero. Gráficos sencillos, aunque ofrece hasta 4 diseños por cada uno (pero tendrás que ganártelos).

MÚSICA / FX 5,0
Si los gráficos sorprenden por su sobriedad, el apartado musical lo hace por su ausencia. No hay música en ninguno de los 42 juegos, sólo FX y la misma modesta fanfarria antes de comenzar cada mano.

JUGABILIDAD 8,5
La pantalla táctil es perfecta para jugar a los juegos de tablero (Ajedrez, Othello, Dominó) y funciona bastante bien en el caso de las cartas y los Dardos. En el caso del Billar, el control convence mucho menos.

DURACIÓN 9,0
La vida de este cartucho es prácticamente ilimitada. Sólo necesitarás un juego para organizar timbas de Póker con tus colegas o participar en duelos de Ajedrez con tu compañero de asiento en el avión.





Conéctate a SUPERJUEGOS CON MITO



No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SuperJuegos y recibirás este fantástico reloj de marca MITO

Consigue 11 números y este reloj MITO por sólo 27,50€

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **SuperJuegos**

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 22,00 €

❑ Por un año (11 números) con el reloj MITO de regalo al precio de 27,50 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,00 € . Resto Países: 52,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: ....DNI:.................... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: 902 104 694 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

ULTIMA HORA

UBISOFT

Oblivion para todos

Bethesda, compañía desarrolladora del juego, ha anunciado que su exitoso *RPG The Elder Scrolls IV: Oblivion* será uno de los títulos de lanzamiento de **PS3** en Estados Unidos y Europa. El juego incorporará mejoras sobre la versión para **Xbox 360** ya existente, como un apartado gráfico superior y una nueva facción a la que unirse, la de los Cruzados. Por su parte, la portátil de **Sony** recibirá una versión del mismo juego, *The Elder Scrolls Travels: Oblivion*, que llegará en la primavera de 2007. Ambas serán distribuidas por **UbiSoft**. Por último, los que ya posean el juego en la consola de **Microsoft** podrán disfrutar del *pack Knights Of The Nine*, que recopilará todas las expansiones aparecidas hasta la fecha. Podrá ser descargado o comprado en tienda.









Desde este menú podrás modificar el equipamiento de tu héroe con todo tipo de elementos: armas, munición, armaduras, objetos, accesorios y demás.

FONDOS

Envía **FONDO** seguido del nombre de la imagen que quieras al **5575**. Ej: **FONDO DIABLILLA**
Suscríbete a los fondos de chicos más explosivos: Envía **ALTA MICHICO** al **7733**. Compatible con móviles multimedia.

TOP


diablilla


perrotriste


angelita


angelitos


hada

NUEVOS


pistolitas


catwoman

franki

serena


gatosamor



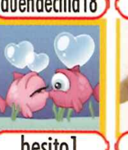






















soypija1 · embrujadas · agentes · kiss2 · tequiero · asturias · perroorejas · duendecilla18 · badgirl2

brujita4 · colgao · vacaloca · gatin2 · angelical1 · hadita4 · soymala1 · besito1 · perrito2

JUEGOS

Envía **JUEGO** seguido del código del que quieras al 5575
Ej: **JUEGO BUPUPPIES**
Suscríbete a los juegos más adictivos: Envía **ALTA ZETAJUEGO** al **7733**. Compatible con móviles multimedia.

LOS + ADICTIVOS

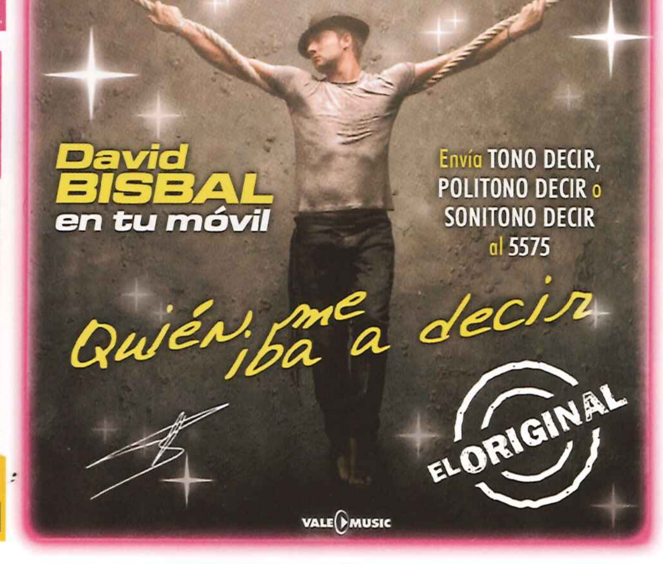






bupuppies · millonario · ahorcado · hotdog (NUEVO) · ligoteo (NUEVO) · bandicoot · burbujas · comecocos · muro

Requieren 3 sms excepto millonario, bupuppies, ligoteo y bandicoot que requieren 4 sms.



TOP

Envía **TONO, POLITONO** o **SONITONO** y el código al **5575**. Ej.: **SONITONO DECIR**
V.O **VERSIÓN ORIGINAL** (música y voz originales del cantante) — S **SONIDO REAL** (sonitono)
Tonos y politonos requieren 2 sms. Sonitonos 3 sms.

Movilisto advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos.

	canción	código
1	David Bisbal-Quién Me Iba A Decir	V.O decir
2	La Muerte Tenía Un Precio	S lamuerte
3	A La Primera Persona	S primera
4	Kill Bill (Silbido)	S silbido
5	Farándula	S farandula
6	Labios Compartidos	S labios
7	Andaluces Disparando Cante	S disparando
8	Aire Ke Respiro (Por eso te canto…)	S respiro
9	World Hold On	S hold
10	Ni Una Sola Palabra	S palabra
11	Rakata	S rakata
12	Y Ahora (Gran Concurso TV)	V.O yahora
13	Ojú Lo Que La Quiero	S oju
14	Merche - Bombón (Gran Concurso TV)	V.O bombon
15	Conteo	S conteo

ÉXITOS

canción	código
Holly Dolly - Dolly Song	V.O dolly
No Te Vistas Que No Vas	S vistas
La Caja De Pandora - Acuérdate Bien De Mi Cara	V.O acuerdate
Angelito Vuela	S angelito
David Tavare - Summerlove	V.O summer
Puede Ser	S puedeser
September - Satellites	V.O satellites
Te Busqué	S tebusque
Me Voy	S mevoy
Merche - Eras Tú	V.O eras
Besos	S besos
Dulce Locura (El coche rojo)	S locura
Pa' Mi Guerrera	S guerrera
Con Un Porrito En La Mano	S porrito
Déjame Verte	S verte
JMP - Tu Gatita	V.O gatita
Salve Rociera	S salve
Aventura y Don Omar - Ella Y Yo	V.O ellayyo

CINE Y TV

canción	código
El Exorcista	S exorcista
El Último Mohicano	S mohicano
El Bueno, El Feo Y El Malo	S bueno
Edurne - Te Falta Veneno (Yo Soy Bea)	V.O tefalta
Te Entiendo (Los hombres de…)	S teentiendo
Piratas Del Caribe	S caribe
Voy A Vivir (Anuncio Hormigas)	S avivir
Blade	S vampiro
Pasodoble Miranda (Móvil de Paco)	S miranda1
Nada que perder	S perder
El Bar Coyote	S coyote
La Pantera Rosa	S pantera

LO ÚLTIMO

canción	código
Noche De Sexo	desexo
No debería (Gran Concurso TV)	deberia
Buttons	buttons
Tres Corazones	3corazones
Libertá (Hip Hop)	S liberta

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL
Coste del mensaje 1,2 € + IVA

CONFIGURA TU MÓVIL

Si tu móvil no está configurado para recibir productos multimedia envía **CONFIGURAR** al **5575**.
Requiere 2 sms



Tono y politono 2 sms, sonitono 3 sms, fondonombre 2 sms

Nuevo NOMBRETONO

Envía **NOMBRETONO AMOR** y tu nombre al **5575**.
Ej.: **NOMBRETONO AMOR CRISTINA**

UNA CANCIÓN de AMOR CON TU NOMBRE

Es Cristina… que se muere por ti…

Requiere 3 sms

¡NOVEDAD! TEMAS para tu móvil

Envía **TEMA** seguido del código del que quieras al 5575. Ej.: **TEMA HADAS**



Requiere 4 sms

FONDONOMBRES

Envía **FONDO** seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575.
Ej.: **FONDO ANGELITOS MARTA**



angelitos



agentes



bolsillo



hadairis1



diablilla



enbikini1

Requiere 2 sms

Envía tu mensaje al 5575. COSTE DEL MENSAJE: 1,2 € + IVA. MÓVILES COMPATIBLES ¡Más de 300 terminales compatibles! Si quieres saber qué productos son compatibles con tu móvil, envía COUCOMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 5575. Ej: COUCOMPATIBILIDAD NOKIA 3510i. (1sms). REGALA A UN AMIGO. Si quieres regalar cualquier producto a quien quieras, escribe tu mensaje como si lo pidieras para ti, añade su número de móvil al final y envíalo al 5575. Ej: CUOFONDO TORO 612345678. ¿CÓMO QUIERES VER TU MÓVIL?... ¿Con logo o Sin logo? (Sólo para Nokia). Si quieres hacer desaparecer tu logo, envía CUOBORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Si quieres restaurar el logotipo de tu operador (movistar, vodafone o amena), envía CUOANULAR al 5575 y lo verás en pantalla. (La función anular no es compatible con móviles multimedia). La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Para cancelar una o todas tus suscripciones envía BAJA al 7733.

Atención al cliente 902167777



PSP

PlayStation®Portable

PlayStation®2



Primero tendrás que conquistar tus propios miedos. Cuando lo consigas, podrás derribar violentos cazas con dos jugadores en PlayStation®2 y hasta cuatro jugadores en PSP®, pilotando uno de los 30 aviones auténticos en los dos nuevos capítulos de las épicas series de Ace Combat. Conquista los cielos antes de que ellos te conquisten a ti.

acecombatgame.com











ACE COMBAT THE BELKAN WAR

ACE COMBAT X Skies of Deception





Próximamente también en PSP®